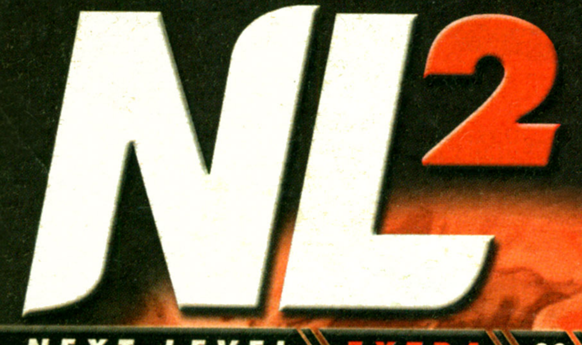
PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAMEBOY ADVANCE



NEXT LEVEL EXTRA 20

ARGENTINA $3.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

TRUCOS: ACE COMBAT 4 - BATMAN VENGEANCE - DYNASTY WARRIORS 3
SYPHON FILTER 3 - GUILTY GEAR X - CAPCOM VS. SNK2 - MOTOR MAYHEM 3
SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO - ICO Y MUCHO MAS!

LAS SOLUCIONES COMPLETAS DE HARRY POTTER,
DEVIL MAY CRY Y COMO SI ESO FUERA POCO LA DE...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

ISSN 1514-9854



EDITORIAL POWER PLAY


PLAYSTATION
GAMECUBE
GAMEBOY
PLAYSTATION 2
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
NINTENDO 64
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277 SERVICIO GRATUITO DE ENTRE

INDEX

INDICE

NL 2

ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

8



RUN LIKE HELL

10

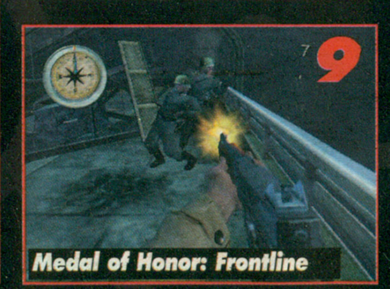
HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

TRUCOS

9



Medal of Honor: Frontline

FIRST APPROACH / FINAL TEST



EDITORIAL

Bueno estimados amigos y seguidores. Que estos últimos meses han sido como para que cualquier novela de terror parezca una comedia, nadie puede dudarlo. Pero a pesar de la incompetencia de nuestros gobernantes, el dichoso corralito y todas la pálidas que recibimos día a día una vez más estamos de vuelta. Aunque el precio de todo se fue a las nubes y algunos duplicaron su valor, nosotros subimos lo mínimo indispensable para poder salir, recuerden que ni siquiera aumentamos cuando en el país comenzó a regir el IVA para las revistas, esta vez, como verán fue imposible. Pero dejando de lado esto, en este numero les ofrecemos tres de las guías que más nos han pedido como ser la de la nueva aventura del mundialmente famoso Harry Potter y también la de dos de los más grandes clásicos de PS2 como son Metal Gear Solid 2 y Devil May Cry.
Como siempre también podrán encontrar una verdadera parva de trucos, que gentilmente les obsequiamos para que expriman a fondo juegos como Ace Combat 4, Batman Vengeance, Syphon Filter 3 y muchísimo más.
Y por supuesto podrán enterarse de las últimas novedades del fascinante mundo de los videojuegos, más los previews de dos fichines que realmente son muy prometedores: Medal of Honor: Frontline y Run Like Hell, un arcade de esos que nos obligará a comprar pañales y a dormir con las luces prendidas. En fin, esperamos que los disfruten y nos vemos a principios de Julio... hasta entonces los saluda:

Maximiliano Peñalver

STAFF

DIRECTOR
Osvaldo Cellucci

EDITOR EN JEFE
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Bembihy Videla

REDACCION
Marcelo Peñalver
Maximiliano Peñalver

DIRECCION DE ARTE y DIAGRAMACION
Daniel Herbón
Santiago Bembihy Videla

CORRECCION
Sebastian Riveros

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez
antoniogl@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es publicada en Argentina por Editorial PowerPlay.
Cartas, dibujos y sugerencias a Tucuman 2242, 9º D
Teléfono: 5411-4954-0285 - Buenos Aires, Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Abril de 2002

SI QUERES PONERTE LAS PILCHAS DE LARA AHORA VAS A PODER

EN UNA CURIOSA INICIATIVA PARA RECAUDAR FONDOS PARA LOS CHICOS MAS NECESITADOS, EIDOS Y UNICEF SUBASTARÁN NADA MÁS NI NADA MENOS QUE LAS ROPAS DE LA VOLUPTUOSA HEROINA... ¿QUIÉN DA MÁS, QUIÉN DA MÁS?

Lara Croft es uno de los pocos personajes que logro llegar más allá de los juegos que protagonizó para convertirse en todo un símbolo para miles de fanáticos que la han seguido incondicionalmente en cada una de sus aventuras, cosa que explica en gran parte las fenomenales cifras que hasta el más pedorro de los tútulos de la serie recaudó.

Es por ello que Eidos Interactive mandó lavar y planchar el disfraz y ha decidido ponerlo en subasta durante 10 días a beneficio de Unicef.

Obviamente y para evitar avivadas, el traje vendrá con un certificado de autenticidad y con dos réplicas de las poderosas armas Smith & Wessons usadas por la protagonista, o sea que el paquete viene bien completito.

Lo crean o no, desde 1996, este modelito ha viajado alrededor del mundo desde los desiertos de Nevada hasta la muralla China, pasando inclusive por Egipto y fue utilizado por primera vez por la infartante y bellísima modelo Nell McAndrew, quien tuvo la noble misión de encarnar el sueño de muchos interpretando a la Srta Croft entre 1998 y 1999.

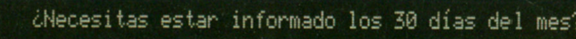
Después de eso, estas ropas nunca más fueron utilizadas ya que la siguiente Lara (Jill de Jong) lució una vestimenta nueva y especialmente diseñada para ella.

En palabras del propio director de marketing de Core Design "Este traje es uno de los items más deseados en la historia de los videojuegos, y esperamos poder recaudar una gran suma de dinero con él, ya que se trata de una causa realmente valedera"

En fin, si quieren sacarse las ganas de vestir a su novia con el top verde ajustado y los pantaloncitos militares (ojo, antes de entrar en la subasta chequeen que les vayan a entrar), para cumplir el sueño del pibe y tener una Lara propia, no pueden perderse esta oportunidad.







datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos

El equipo de **NEXT LEVEL** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

PS2

RUN LIKE HELL

COMPAÑIA: Digital Mayhem
DISTRIBUCION: Interplay
FECHA DE SALIDA: 15 de Mayo de 2002



Uuuuhhh... ! ¡Qué miedito! Ya me estoy haciendo cacona en los pantalones... posta. Lo que pasa es que este Run Like Hell es aterrador, o por lo menos, lo parece. Digital Mayhem se está encargando que el Survival Horror tenga una vuelta de tuerca con este título. Eso es lo que desean, al menos.

Run Like Hell (Corre como el demonio), nos cuenta las horripilantes aventuras de Nick Conner, un héroe militar exiliado, que pasa el resto de sus días en una colonia minera espacial, viviendo tranquilamente con su novia. Todo iba bien, hasta el nefasto día en que una violenta especie alienígena invade la estación y degüella a todo el mundo, raptando a la esposa de Nick, justito cuando él había salido. Es lógico que cuando vuelve a la estación, el chabón se re encabrona y decide rescatar a su chica. La macana es que estos aliens no se dejan matar muy fácil. Nada de zombies tontos que mueren con una o dos balas. No señor, estos bichos son durísimos, pelean en grupo, son inteligentes y... ¡cruzan habitaciones, abriendo las puertas que nosotros cerramos! O sea que la mejor opción para la supervivencia será... correr como el demonio. ¿Captan?

De hecho, en más de una ocasión deberemos escapar, corriendo, con un bicho gigantesco detrás nuestro. En estas secciones, se nos muestra una secuencia de botones que deberemos apretar si queremos escapar con éxito de lo que sea nos esté siguiendo. Nick es el héroe, sí. Pero es terriblemente vulnerable a los ataques de estos aliens. Y, básicamente, eso es lo que hace tan atractivo este título. Somos presa fácil. Además, claro, de las voces de: Lance Henriksen, Michael Ironside y Thomas F. Wilson, 30 horas de aterrador juego, y otro survival para los fans de la especie.



PS2

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

COMPAÑIA: EALA
DISTRIBUCION: Electronic Arts
FECHA DE SALIDA: 21 de Mayo de 2002

Consagrada como una de las mejores series de juegos de acción vistos en primera persona y luego de haberse convertido en uno de los éxitos más grandes que existieron en la vieja y querida PSOne, tras un muy exitoso paso por el mundo de las PC, la serie Medal of Honor se prepara para arrasar con todo en el terreno de las PS2 y al parecer tiene con qué.



Medal of Honor: Frontline (MOHF) nos pone en la piel del teniente Jimmy Patterson, cuya misión será la de localizar y robarse el prototipo de un nuevo avión alemán y para eso tendrá que infiltrarse en el corazón del tercer Reich.

A pesar de tratarse de un título completamente diferente de lo que fue Medal of Honor: Allied Assault en PC, MOHF comienza con la clásica e infaltable misión del desembarco en Omaha Beach, aunque esta vez toda la misión ha sido cambiada y notablemente mejorada con nuevas escenas y unos gráficos que ponen los pelos de punta.

Salvo por este pequeño detalle, la acción de este juego nos llevará por rumbos muy diferentes en los que según sus creadores, una de las características más importantes será la increíble ambientación y el sorprendente nivel de realismo de todo lo que vamos a ver.

A lo largo de las 20 misiones que se supone tendrá la campaña de MOHF, la dinámica del juego se mantendrá fiel a la de sus antecesores, pero habrá unas cuantas mejoras y muchas más escenas predefinidas que ayudarán enormemente a mantener la adrenalina circulando.

Según comentaron en Electronic Arts, no siempre vamos a estar solos, sino que en ocasiones habrá otros soldados o miembros de la resistencia de cada lugar, que se nos unirán para ayudarnos a bajar nazis por doquier. Un detalle interesante con respecto a las misiones, es que al parecer, algunas de ellas serán algo así como recreaciones de algunas conocidas películas del género bélico, en las que vamos a tener que enfrentar situaciones bastante peculiares y por cierto muy riesgosas.



Y si se trata de gráficos, no hace falta decir mucho para darse cuenta que si se trata de deslumbrar, los amigos de EALA van muy bien encaminados.

Lo mejor de todo es que parece que este interesante fichín está casi terminado y en el mes de Mayo podremos tenerlo entre nosotros, así que soldados... mejor vayan despavilándose.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

PSX

COMPAÑIA: Argonaut
DISTRIBUCION: EA

GBA 7.5

7.8 MUY BUENO

Todos conocemos los libros. Todos hemos corrido al cine para ver la película. Pero lo que nos faltaba saber era si los juegos, que la gente de Electronic Arts venía prometiendo, iban a estar a la altura de las circunstancias, manteniendo la calidad de todo el material visto hasta el momento de esta inmensa franquicia que es Harry Potter.



Por lo que pudimos ver en el primer título de lo que seguramente será una amplia saga, para PlayStation, PSX y las handhelds Game Boy y Game Boy Advance, Jenna Rowling puede descansar tranquila, ya que su tímido mago está fuera de peligro (por el momento, ya que se prometieron varios arcades más, tanto para las consolas de nueva generación como para PC, basadas en Harry Potter y la Cámara de los Secretos, película basada en el segundo libro que se estrenará en Noviembre de 2002).

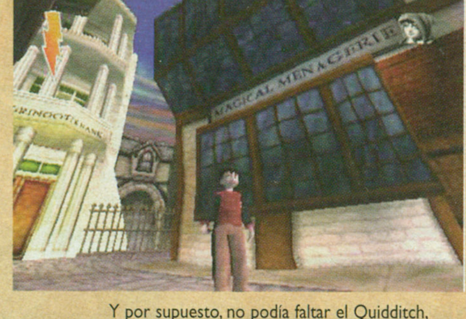
Pero aboquémonos a la tarea de revisar este "Harry Potter y la Piedra Filosofal", que muy inteligentemente, ha salido casi al mismo tiempo que el taquillero film que está arrasando en todo el globo. El juego, como podrán suponer, está basado en los acontecimientos desarrollados en el primer libro de la saga, aunque con algunas licencias para que la cosa fuera un poco más amena... Después de todo, a mucha gente tal vez no le parezca divertido andar estudiando pociones o hechizos, mientras el Profesor Snape nos hace la vida imposible. Por ese motivo, hay que reconocer que Argonaut ha hecho un excelente trabajo, que se puede resumir en un simpático arcade con algunos elementos de aventura, en donde nuestro protagonista deberá ir aprendiendo hechizos varios para sortear los obstáculos que se nos van apareciendo, mientras demostramos nuestra habilidad en el peligroso Quidditch.



LA VIEJA PLAY TODAVIA HACE MARAVILLAS

Una de las grandes sorpresas en esta versión de "Harry Potter y la Piedra Filosofal" es el poder que aún demuestra la vetusta PlayStation, con una calidad de texturas bastante aceptable, más personajes con bastantes polígonos. Lamentablemente semejante demostración de poder en ciertas ocasiones se cobra caro, ya que en ciertos pasajes del juego los cuadros por segundo descienden peligrosamente, pero no es nada

para morirse. Tampoco es para compararla con su versión homónima en la PC (que utiliza el poderoso engine de Unreal), pero hay que felicitar a los programadores por el excelente trabajo.



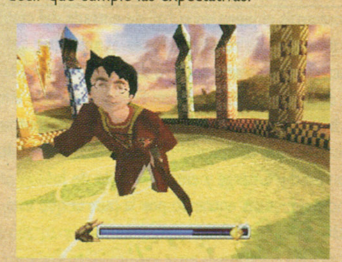
A PURA MAGIA

Los conocedores de los libros (y la peli) se llevarán una grata sorpresa al tener que ejecutar los más famosos hechizos de la Escuela Hogwarts: A los pocos minutos de juego ya estaremos gritando "Flipendo!" para poder obtener las grageas de todos los sabores en diferentes lugares ocultos. Los hechizos más avanzados necesitarán de un poco más de habilidad, ya que se deben ejecutar con una combinación de botones en un círculo (como se puede ver en la foto de más abajo).

Y por supuesto, no podía faltar el Quidditch, deporte para magos de pura cepa. Surcando los aires con nuestra Nimbus 2000 (si quieren esta costosa escoba miren la solución de este mes) podremos enfrentarnos a las otras casas rivales.

Obviamente, el juego no es la mar de difícil, exceptuando algunos tramos, pero como apunta a un público tan diverso podemos decir que cumple las expectativas.





LAS VERSIONES DE "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" PARA GAME BOY COLOR Y ADVANCE

Electronic Arts sabe que el mercado de las handhelds es muy interesante, y era lógico esperar que salieran las versiones "de bolsillo" de este arcade. Lamentablemente, en muchas ocasiones, estos productos no son más que un mega curro, de esos que no vale la pena ni alquilarlos en Blockbuster por 1 hora (aunque sea gratis).
La buena noticia es que no es el caso de la versión de "Harry Potter y la Piedra Filosofal" para Game Boy Color y Advance, ya que los juegos están muy bien realizado, siguiendo la línea de su hermano mayor de PlayStation. Obviamente, son totalmente diferentes, pero si son fanáticos del famoso mago, son un perfecto complemento del juego de PSX.






Harry Potter Y LA PIEDRA FILOSOFAL

POR MARCELO PEÑALVER

Las clases en el colegio Hogwarts de magia y hechicería están por comenzar... Y teniendo a NL2 de maestra particular, no necesitarás ser mago para conseguir la preciada piedra y acabar con los planes del malvado Voldemort



LA TORRE DE GRYFFINDOR

Comenzás el juego en el hall de entrada del castillo y lo primero que tenés que hacer es subir por las escaleras y entrar a la torre de Gryffindor por la puerta de la izquierda. Hablá con Fred y George y empujá la biblioteca que está junto a ellos para encontrar un pasadizo que conduce al primer cromo. Volvé a hablar con Fred y George y entrá al Pasillo de los Encantamientos entrando por la puerta que está pasando el escritorio.

RESCATANDO A HEDWIG

Encontrate con Ron y conocé a Draco Malfoy. En esta parte sólo debés avanzar recogiendo las plumas para abrir las puertas, mientras aprendés a saltar, trepar, apuntar y a usar el Maleficio Rechazo **Flipendo**.
Al encontrar a Hedwig atrapado tras una reja, usá un Flipendo cargado para liberarlo y trepá por la reja para salir.

LECCIONES DE VUELO

Una vez que abandones la biblioteca, Hedwig te dará una escoba. Seguí a Ron por el corredor para llegar al patio donde dan lecciones de vuelo. Si tenés problemas para poder cumplir las pruebas, mirá el menú de opciones para modificar el control de la escoba, lo que puede ayudarte. Una vez que hayas atravesado suficientes círculos arriba de la escoba, recibirás puntos y podrás irte, pero antes que eso ocurra agarrá la gragea amarilla que está sobre el poste en el centro del patio.

CLASE DE HECHIZOS

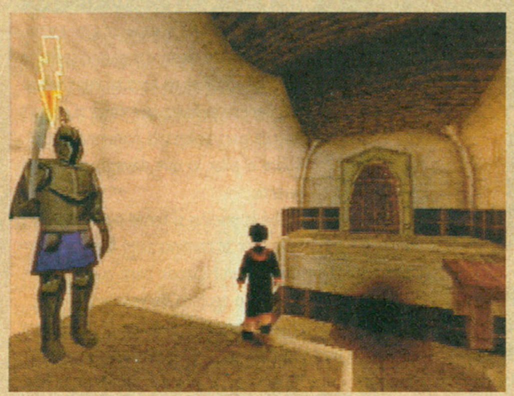
Ron y Hermione se esperan afuera. Tu primera lección te está esperando, así que seguilos a la Clase de Encantamientos que está al final del corredor. Asegurate de agarrar las grageas amarillas mientras saltás de mesa en mesa. Una vez que llegues aprenderás el hechizo **Wingardium Leviosa**, con el que



podrás levitar objetos.

NIMBUS 2000

Cuando estés de vuelta en el pasillo, volvé al patio donde aprendiste a volar en escoba para cazar mariposas y ganar diez puntos extra. Regresá a la Torre de Gryffindor y levitá la vela para ponerla sobre el escritorio y obtener cinco puntos. Subí las escaleras y entrá a la Gran Entrada. Empujá la biblioteca de la izquierda para acceder a tres grageas y al segundo cromo. Salí y baja las escaleras. Subí por las de tu derecha y otra vez metete tras la biblioteca para conseguir otro cromo, en esta oportunidad tirando Flipendos a objetos. Salí y usá la puerta de la derecha. Recogé todas las grageas teniendo mucho cuidado con las filosas hachas de las armaduras. Salí del cuarto, bajá por las escaleras y volvé a subir por las que están justo enfrente. Agarrá las grageas sobre la biblioteca y los que están dentro de la Galería de Armaduras. Bajá las escaleras y andá al Vestíbulo, donde podrás encontrar a Malfoy en la puerta principal. Entrá al Gran Comedor (La primera puerta a la izquierda de Malfoy) y luego a la Mazmorra (Enfrente) para agarrar las grageas que te faltan para llegar a juntar 50. Volvé a la Torre de Gryffindor y hablá con el retrato para abrirlo. Encontrá a Fred y George para darle las grageas y conseguir la contraseña para el retrato. Ahora tan solo volvé a donde estaba Malfoy, bajá las escaleras, girá a la izquierda y entrá a la Sala de Cuadros. Hablale al retrato para que se abra y te permita agarrar la... Nimbus 2000!!!



PETARDOS MAGICOS

Luego de conseguir la nueva escoba, levitá los dos relojes de arena que están a los costados de Malfoy para colocarlos en sus respectivos bloques para abrir la puerta. Malfoy te retará a duelo. Cuando él te lance un petardo, evitá que te toque mientras esta en el aire y una vez que quede en el piso, corré a agarrarlo. Esperá a que se quede quieto para tirarte otro y arrojale el que tenés en la mano apretando la X. Una vez que hayas podido acertarle tres petardos buscará refuerzos y comenzará a tirarte unos petardos más poderosos, que explotan al tocar el suelo, por lo que podés usar sólo los que te tira Crabbe para contraatacar. Luego de algunos aciertos más, Malfoy llamará a Goyle, quien también te arrojará petardos comunes que podés usar para derrotar a Malfoy de una vez por todas.

CLASE DE HERBOLOGIA

Luego de reunirte con Hagrid te dirigirás a la clase de herbología. Para llegar a tiempo y evitar que te descuenten cinco puntos, apenas cruces los relojes corré a mover los pilares hacia el centro - usando un Flipendo Cargado para hacerlo de un solo hechizo- para formar un camino que te permita llegar hasta arriba. Primero encargate de los dos de un costado y luego de los otros dos, para ahorrar tiempo, y acordate de usar L2 o R2 para ajustar la cámara si es necesario. Una vez en la clase la Profesora Sprout te enseñará el hechizo **Incendio**, de la misma manera que aprendiste el Wingardium Leviosa. Para practicarlo con éxito, presiona el botón indicado justo cuando pase por el círculo.











JUGANDO QUIDDITCH

Una vez afuera hablá con Ravenclaw para enterarte de un juego llamado Quidditch y entrá a practicarlo. Madame Hooch te explicará de qué se trata. Tené en cuenta que en cada prueba que consigas las alas de oro, te ganarás 25 puntos.

SEMILLAS DE FUEGO

Cruzá el jardín y continuá por el pasillo para encontrar a Fred y a George de nuevo, y luego a Raymon, cuyo gato se cayó en un pozo. Continuá adelante hasta encontrar y saber que es un Magiovillo. Usá un Flipendo para hacer que te siga y coma los tres matorrales para que consigas grageas azules. Fijate que cerca de donde está una rana de chocolate, los bloques de la pared son de otro color. Empujalos con el cuadrado, como lo hiciste con las bibliotecas, para acceder a otra área secreta. Cumplí la prueba para ganarte el cromo y salí. Siguiendo el sendero llegarás a la Cabaña de Hagrid. Habla con él y caminá por el sendero que está a la derecha de su casa hasta llegar a una bifurcación. Tomá el camino de la izquierda y busca otra pared descolorada para empujarla y volver a repetir la prueba. Volvé a la bifurcación y esta vez seguí por el otro camino. Al llegar ante dos paredes descoloradas, entrá primero por la que tenés mas cerca y avanzá hasta llegar a una estructura donde vuelan varias mariposas. Usá el triángulo para apuntar hacia arriba y disparar un Flipendo al Cromo. Seguí el camino hasta su fin, que da justo al área de las dos puertas decoloradas. Salí por la abertura y preparate para combatir contra una gran gárgola. Para derrotarla tenés que apuntarle con R1 y esperar a que este descendiendo hacia vos para dispararle un Flipendo. Repetí esto cuantas veces sea necesario hasta que caiga al suelo y levitala para colocarla nuevamente sobre el pilar, lo que destrabará la gran puerta.

Bebé la poción si tenés poca energía y seguí por el camino, saltá la lava y despertá al Magiovillo con un Flipendo para que te siga. Llevalo hasta el pequeño agujero de ventilación para que lo tape y trepá al otro para alcanzar la plataforma. Un poco mas adelante, otra vez aparecerán dos ventilaciones y dos Magiovillos, y otra vez tendrás que hacerlos tapar los agujeros. Pero esta vez, a uno no tenés que dejarlo comer matorrales, sino engordará y no entrará en el agujero (Para que "adelgace", simplemente tirale un Flipendo), y al otro tenés que hacerlo comer para que pueda taparlo. Una vez que lo logres trepá a la plataforma más cercana al primer agujero y usá la palanca. Luego trepá a la restante y tirale un Flipendo a la pequeña cápsula para que libere grageas y usá la puerta.

El resto del camino que te queda hasta llegar a las



semillas es mayormente de plataformas sobre lava, y muchas de ellas caen un par de segundos luego de que las pises, por lo que tenés que ser rápido. Una vez que estés ante las semillas tenés que usar el hechizo Incendio y llevárselas a Hagrid.

Un nuevo camino se ha abierto al salir de la cabaña de Hagrid, así que seguilo. Entrá en el pasaje oculto para agarrar más grageas (Con estas tenés que tener 61 aprox.). Salí y encontrarás a Ron, y después a Neville. Primero tenés que usar la escoba para alcanzar a Malfoy y luego para ganar un partido de Quidditch.



Buscá el retrato (Cerca de la cabaña de Hagrid) y hablale para conseguir otro cromo.

CEREBRO DE PEREZOSO

Cumplido lo anterior, podrás acceder a un área secreta. Siguiendo el único sendero abierto llegarás ante un tentáculo venenoso. Disparale Flipendo a las pequeñas vainas y luego un Incendio para destruirlo. Usá la palanca que está un poco más adelante y volvé para usar la puerta que lleva al Campo de Saetas de los Duendes. Levitá los hongos para sacarles las grageas (Una vez que las consigas a todas también ganarás puntos) y seguí adelante hasta agarrar el Cerebro de Perezoso. Desandá tu camino para volver a encontar a Ron y volver al castillo de Hogwarts. Teóricamente ya tenés que tener las 70 grageas, por lo que volvé a salir del castillo y hablá con Fred y George para dárselas.





PARTE 3: LA MAZMORRA

CLASE DE POCIONES

Una vez que entres en esta zona no podrás salir hasta que derrotes las cuatro maldiciones. Avanzá hasta ver a Fred y George y saber que grageas quieren ahora. Seguí por el pasillo, bajá por la escalera y subí por la de la izquierda para llegar a la Clase de Pociones. Llená el caldero como te lo pide Snape y luego de ser atacado por Quirrel/Voldemort otra vez, terminarás en el almacén de trol. Para derrotarlos y poder abrir la puerta, revoleales los honguitos justo cuando se paren sobre la reja. Al salir te darás cuenta que estás justo debajo de la reja donde Ron busca a su gato. Seguí por el pasillo rompiendo las cajas con Flipendos (Cuidado con las ratas), encontrá el gato, hacé que te siga hasta donde esta Ron y levitalo para que lo agarre, con lo cual conseguirás otro cromo.

Entrá a la Cámara de la Mazmorra y usá la palanca. Entrá a la Sala de Calderos y cruzá de caldero en caldero (Con mucho cuidado, usa un Flipendo para



detener por unos segundos el que tenés delante) para llegar a la palanca que está en la otra punta de la habitación. Volvé agarrando las grageas y entrá en la Habitación del trol. Usá la última palanca, agarrá las grageas, levitá la reja que contiene la llave y dejala bajar justo sobre el heno del rincón de la habitación para no despertar al trol.

Ahora es tiempo de ir a la Sala de Luciérnagas para agarrar el frasco que nos pidió Snape. Salí del cuarto del trol y trepá por las plataformas recogiendo grageas. Tras pasar la puerta tenés que eliminar a dos trol como ya lo hiciste antes y en el próximo cuarto encontrarás el frasco.

CLASE DE DEFENSA CONTRA LAS ARTES OSCURAS

Llegar a tiempo a esta clase es verdaderamente difícil. Saltar de libro en libro cuando estos paren de volar y además agarrar las grageas lleva mucho esfuerzo. Pero bueno, al llegar aprenderás un nuevo hechizo: **Verdimillous**. Ponelo en práctica en el siguiente cuarto para poder ver las plataformas y poder alcanzar el balcón donde hay grageas (A la Izq.) y usá la puerta. Empujá la biblioteca para encontrar a Nick, quien te propondrá un jueguito a cambio de un cromo. También podés conseguir otro entrando en la biblioteca de enfrente y volviendo a jugar. Volvé al cuarto donde usas el hechizo nuevo para ver las plataformas y usá la puerta que todavía no usaste.

LAS CUATRO MALDICIONES

Nick te contará sobre las maldiciones oscuras. Si necesitás energía, podés mezclar una poción en el caldero del otro cuarto y beberla. Salí por el pasaje y conocé a Peeves. Este cuarto divide los caminos en dos: uno (A través de los calderos flotantes) te llevará a los maleficios rojo y azul, que están custodiados por grandes armaduras; y el otro (Por la puerta) te conduce a los maleficios amarillo -custodiado por pequeñas tortugas que trepan las paredes y lanzan fuego- y verde. Destruí a los cuatro y la salida de la mazmorra se abrirá, pero antes de volver al castillo andá a la Sala de Cuadros a darle las grageas a Fred y George, para poder agarrar la Armadura Quidditch detrás del retrato.

CLASE DE TRANSFORMACIONES



Usá la puerta que está en lo alto de la Torre de Gryffindor para llegar al Alto del Castillo. Hablá con Fred y George y usá la puerta que conduce a la Clase de Transformaciones. Llegar a tiempo a esta clase es muy fácil, solo saltá por las mesas rápidamente antes de que caigan. Aquí aprenderás el hechizo **Avifors**, que sirve para transformar cosas. Una ves que lo hayas practicado volverás a donde empezó esta parte.

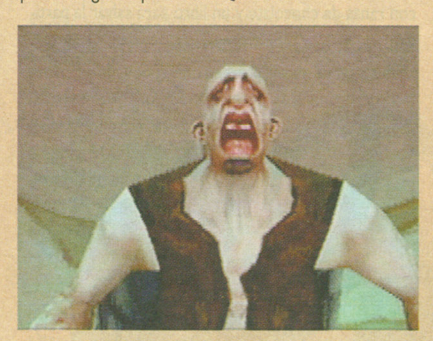
Transformá la mesa que se encuentra en el centro para poder alcanzar el piso de arriba. Saltá hacia el



lado donde está la puerta sin candado y usala. Empujá la biblioteca para poder conseguir otro cromo y transformá la mesa para alcanzar el nivel de arriba y jugarle una carrera a Peeves por la Capa de Invisibilidad. Una vez que la ganes, usá la puerta, dejate caer de la cornisa y entrá al Pasillo Prohibido. Para cruzarlo con éxito debes buscar y agarrar la llave que abre la puerta en cada habitación, sin que te vean Filch ni su gato y con la ayuda de las fichas de invisibilidad. Una vez que lo logres llegarás ante el Espejo de Oesed.

ESCAPANDO DEL TROL

Te encontrarás con Ron, quien te contará de este trol. Para huir tan solo corré hacia delante, pero tratá de agarrar las grageas en tu camino y tené cuidado con los puentes. Una vez que llegues al baño cubrí a Ron mientras se encarga del trol disparando Flipendos a las cosas que este les arroja. Vencido el Trol, estarás listo para tu segundo partido de Quidditch.

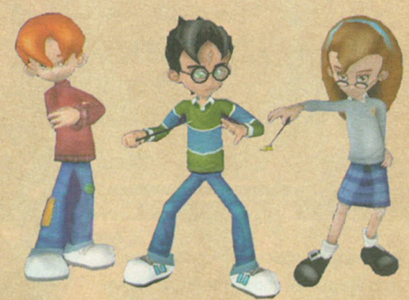


EL TONICO DEL DRAGON



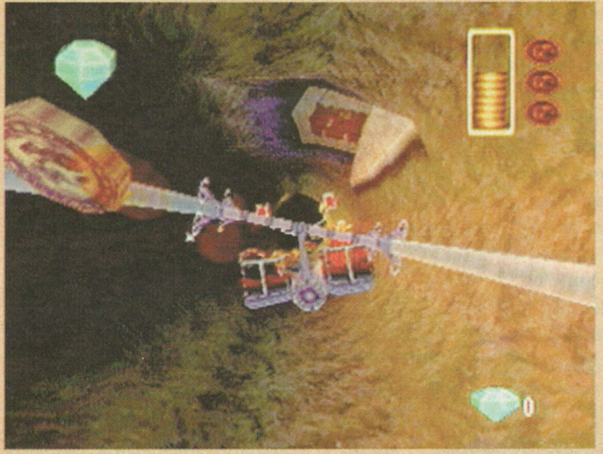
Ahora te encontrás en el Callejón Diagon, donde debes comprar algunos suministros para el tónico del dragón de Hagrid. Primero tenés que ir al banco a conseguir tres monedas, las cuales se encuentran en sus respectivas cámaras. Para ganarlas, primeramente tenés que recoger el papelerío correspondiente (Algo facilongo) y balancearte en un monorriel (Algo MUY jodido, más teniendo en cuenta que si no agarrás todas las gemas ocultas nunca podrás conseguir un cromo, y por consiguiente nunca llegarás a completar el 100% del juego).

De vuelta en el callejón, entrá en la Tienda de Animales, donde tenés que conseguir verrugas de sapo. Mirá las cajas (Hay abajo y en el primer piso) y disparale un Flipendo a la que se mueva. Cuando salga el sapo disparale otro para sacarle la verruga, y repetí lo



mismo hasta tener tres. Luego, cumplí las dos pruebas restantes en las dos tiendas siguientes (¡La de pisar el pavo es irritante!) para conseguir los dos elementos que faltan y encontrate con Hagrid.

EL BOSQUE PROHIBIDO



Aunque se vea difícil, esta parte es bastante simple de cumplir. Seguí el rastro de la sangre (Manchas blancas) hasta encontrar quien mata a los unicornios. En el camino asegurate de completar tu colección de grageas, recoger sapos de chocolate y preparar una poción si necesitás energía. Tan solo tenés que hacer algunos hechizos, matar unos pocos trols y, lo más complicado, eliminar unas tortugas parándote cerca de ellas y disparándoles un Flipendo cuando estas te apunten con su retaguardia mientras esquivás el fuego que tiran.

Una vez que termines en el bosque, Hangrid te dará una flauta que sirve para poner a dormir a los animales. Regresá al Alto del Castillo, hablá con Fred y George para conseguir la contraseña del retrato y subí al piso de arriba para llegar a la Sala de Cuadros y conseguir el Maleficio **Rechazo Duo**. Andá a la entrada del Pasillo Prohibido para encontrarte con Ron y Hermione e ir al cuarto de Fluffy. En este momento se realizará un nuevo recuento de puntos y, no importa cuantos tengas hasta ahora, Slytherin irá a la cabeza.



En este último tramo del juego ya no necesitás juntar grageas, tan solo concentrarte en seguir adelante atravesando los siete desafíos que te separan de la piedra. Entre prueba y prueba, a veces podés encontrar pasadizos a cuartos con ranas de chocolate y un libro para salvar la partida.

Durmiendo a Fluffy - Usá la flauta como ya aprendiste



anteriormente para dormir cada una de sus tres cabezas.

Lazo del Diablo - Usá un Flipendo cargado contra el brote que tenga un color más claro y brillante que los demás, hasta eliminarlos a todos. Luego, saldrá uno más peligroso en el centro. Corré en círculos cerca de él y usá el Flipendo luego que te ataque para sacarle energía. Repetí lo mismo hasta terminar con él.

Llaves aladas - Consiste en conseguir una llave necesaria para seguir avanzando, persiguiéndola en la escoba como si estuvieras jugando Quidditch.

Ajedrez - Para poder cruzar los tableros, tenés que provocar el choque entre dos fichas en su busca de "pisarte" a vos, lo que terminará en la auto-destrucción de ambas. Para más datos, en el primer tablero empezá en la casilla de la izq. y movete a la derecha, en diagonal (Arriba + Izquierda) y abajo. En el segundo también empezá en la casilla izq. y movete hacia delante, en diagonal (Abajo + Derecha) y a la izquierda. El tercer tablero es aleatorio, por lo que no puedo ayudarte pero seguramente ya habrás entendido bien de que se trata.

El Trol somnoliento - Tenés que levitar y correr hacia un costado los objetos que estorban el paso del trol. Para que no se despierte, no dejes caerlos desde muy arriba.

La poción helada - Encontrá el caballero correcto (El del escudo) luego de la mezcla. Para matarlo tenés que dispararle un Flipendo cargado después de que te ataque. Matálo y bebé la poción.

Los caballeros - Matá a los caballeros que Quirrel/Voldemort revive. Al último - y más grande- sólo lo podés herir disparándole un Flipendo cargado mientras se encuentra en estado sólido.

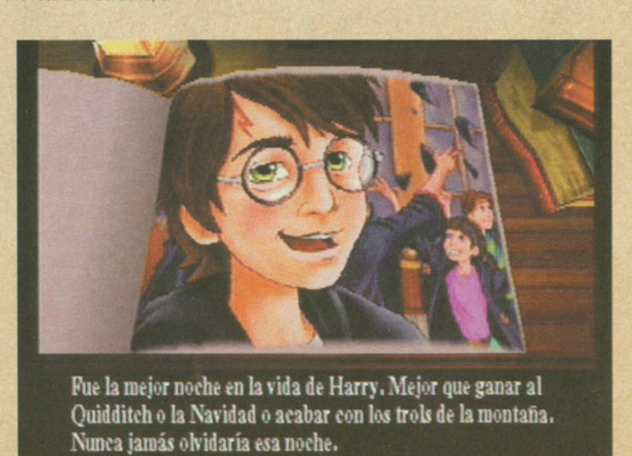
La última habitación - El espejo esta aquí. Agarrás la piedra Filosofal (El deseo de tu corazón), pero Voldemort se da cuenta. Para evitar que te la quite, deberás ganarle en una pelea que se divide en tres partes:

1- Usá Flipendos contra la columna más cercana de donde se encuentre, para que se le caiga encima. Luego de cuatro o cinco golpes, removerá las columnas.

2- Usá un Flipendo en el espejo para "cargarlo" y otro cuando Voldemort se encuentre delante o detrás de él.

3- Cuando ya esté débil, para rematarlo tenés que presionar repetidas veces el Cuadrado y apenas se te pida, apretar la X para herirlo.

Cuando completes el juego, después de ver el final empezarán los créditos (Que se extenderán por alrededor de diez minutos). Luego, se realizará la cuenta final de puntos y si has conseguido los 17 cromos de brujas y magos famosos se producirá un final alternativo. ¡Buena Suerte!



TACTICAL ESPIONAJE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Y como no podía ser de otra forma aquí les traemos en exclusiva la solución completa de la tan esperada continuación de uno de los juegos más grossos de la historia, así que acomódense donde puedan que empezamos con lo nuestro

POR SANTIAGO VIDELA

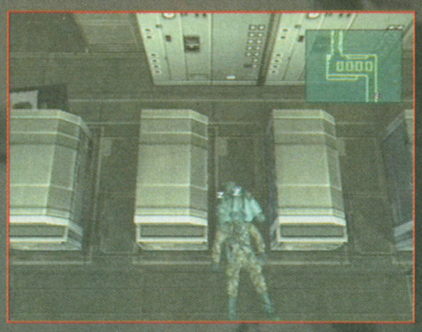
ALGUNOS CONSEJOS Y ACLARACIONES PARA ANTES DE COMENZAR

Básicamente, Metal Gear Solid 2 se juega de la misma forma que su primera parte, por lo que no serán necesarias muchas explicaciones. A los comandos ya que se acostumbrarán enseguida.
Sin embargo, hay un par de cosas nuevas que durante el juego les van a resultar más que útiles y se las voy a describir brevemente a continuación.

A - Arriba las manos: Si están dispuestos a actuar como verdaderos profesionales, y conseguir algunas recompensas adicionales al terminar el juego, entonces es fundamental que aprendan a hacer esto ya que es de vital importancia para conseguir ciertos objetos especiales; y de paso podrán divertirse un rato mientras lo hacen, así que presten atención.
Si se aproximan a un guardia enemigo por atrás y al estar muy cerca de él mantienen presionado el botón de disparar, lograrán sorprenderlo y lo obligarán a levantar sus manos y quedarse quieto.
Una vez que hayan conseguido tomar a alguien por sorpresa lo mejor que pueden hacer es ponerse frente a él ya que, entre otras cosas, de esta forma podrán conseguir la identificación que muchos de los guardias llevan consigo ("Dog Tags") y que son muy importantes para habilitar cosas nuevas al terminar el juego.
Recuerden que si mantienen apretado el botón de agacharse podrán caminar mientras están apuntando con un arma, pero cuando vayan a moverse para mirar al enemigo de frente, por ningún motivo suelten el botón de disparar, porque si bajan el arma van a tener serios problemas.
Una vez frente al sujeto en cuestión, es necesario



poner la vista en primera persona y en muchos casos verán que sobre el cuello del enemigo hay una especie de brillo; si le apuntan a la cabeza el malo empezará a sacudirse entregándoles su identificación y cuando lo haga es aconsejable ponerlo a dormir o eliminarlo, para que no se retobe cuando intenten agarrarla.
Otra utilidad de esta táctica es que apuntándole a la cabeza o a las partes nobles del guardia que hayan sorprendido, podrán lograr que él se sacuda y les entregue algún objeto como raciones, municiones y cosas como ésas.
A veces obtener los **"Dog Tags"** no es tan sencillo ya que a lo largo del juego hay unos cuantos guardias que se negarán a entregarlas así nomás. ¿Qué hacer cuando ese contratiempo se presente?... bueno, muy sencillo... simplemente péguenle un tirito en una mano usando un arma con balas de verdad (no con dardos) y de esa forma convencerán al valiente de turno que les entregue todo.
A veces para conseguir las "Dog Tags" de una forma más fácil, conviene dormir al enemigo y ponerse detrás de él, ya que cuando despierte podrán sorprenderlo muy fácilmente.
Durante la misión a bordo del barco, si quieren hacer



que un enemigo se despierte más rápido, simplemente levántenlo y déjenlo caer varias veces y listo.

B - Siesta prolongada: Cada vez que duermen a alguien, las Z que salen del enemigo dormido indican el tiempo que permanecerá en ese estado, de manera que estén atentos, porque cuando las Z comiencen a desaparecer, eso les estará indicando que el malo está por despertar.
Si por casualidad en las cercanías hay algún lugar en donde puedan ocultarlo (como ser un armario) el guardia seguirá durmiendo plácidamente en forma indefinida hasta que lo saquen o se vayan del sector en donde están, pero mientras tanto eso les dará tiempo como para hacer las cosas con calma.

C - Haciendo fierros: Una de las novedades de MGS2 es que ahora es posible hacer que el protagonista se cuelgue de ciertos lugares, lo que es ideal para pasar. La resistencia que tenemos para permanecer colgados aparece indicada en una barra debajo del indicador de la energía, y si quieren hacer que el protagonista se vuelva más resistente sigan este sencillo procedimiento:
Una vez que estén colgados de algún lugar, presionen **R2** y **L2** al mismo y con eso podrán hacer flexiones de brazos. El asunto es que si hacen unas 100 flexiones, el nivel de resistencia subirá a nivel 2 y si hacen otras 100 flexiones más después de eso subirán a nivel 3.
Tengan en cuenta que para que cada flexión sea tomada como válida, el personaje debe llegar hasta arriba; cuando lo haga simplemente suelten los botones y vuelvan a presionarlos para hacer otra y así sucesivamente. Las flexiones son acumulativas, así que cuando se estén quedando sin resistencia vuelvan a treparse a la plataforma en la que estaban y cuélguense para continuar con los ejercicios.
Bueno señores, hechas las aclaraciones más importantes, podemos empezar con la misión.

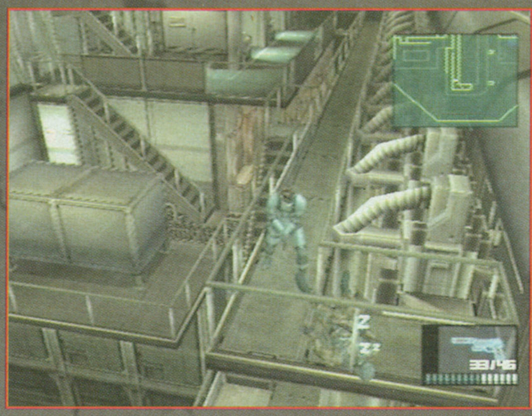
1 - EL BUQUE TANQUE

Al subir al barco, si quieren pónganse a currarle los "Dog Tags" a los malos que hay por ahí y luego revisen las escotillas que hay en esa cubierta hasta que encuentren una que puedan abrir para tener acceso al interior del barco.
En este primer momento sólo estarán equipados con el arma que dispara dardos, por lo que les recomiendo



que al usarla traten de apuntar a la cabeza para lograr mejores resultados.
Una vez dentro del barco lo más importante que tienen que hacer es buscar la forma de ir hacia arriba hasta llegar al puente de mando, que es el primer objetivo que les han pedido, cosa que les resultará bastante sencilla.





Si quieren un buen consejo, no importa lo que hagan pero eviten ser detectados, si por casualidad son descubiertos, nunca se queden a pelear, porque los refuerzos no pararán de venir, en lugar de eso busquen dónde esconderse hasta que todo el lío pase.
Recuerden que para evitar situaciones escabrosas es posible destruir la radio de los enemigos o, si prefieren, pueden evitar que ellos transmitan para pedir ayuda usando una **"Chaff Grenade"**. En cada escenario hay varias cosas que pueden usar para ayudarlos a escapar, como ser reventar extinguidores de incendio, garrafas, tuberías, etc.
En una de las cubiertas que recorrerán camino al puente, hay un detector infrarrojo conectado a cargas explosivas, que por ahora no tendrán otra alternativa más que evitarlo (destruyan algún matafuegos que esté cerca o usen los cigarrillos para ver los rayos, ya que por el momento no tienen los medios para desactivarlo).
Una vez en el puente, simplemente salgan al exterior y ahí es donde se verán las caras con el primer enemigo importante...

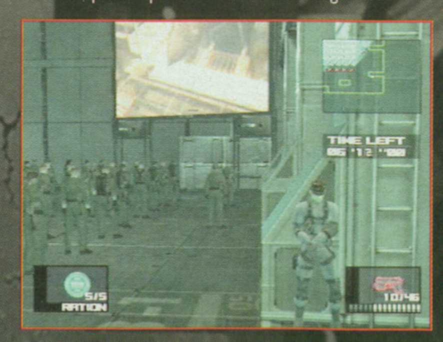


OLGA GURLUKOVICH

Esta minusa es bastante simple, ya que no tiene demasiados secretos, así que simplemente llénenla de dardos.
Si le dan un par de tiros a las sogas que sujetan la lona que cubre la estructura que está en la parte del fondo, lograrán desprenderla dejando al descubierto ese lugar, lo que les permitirá darle a Olga cuando intente esconderse ahí.
Cuando ella los enfoque con el reflector, simplemente reviéntenlo de un tiro y luego de que derroten a Olga levanten su cuerpo y muévanla un poco, ya que al soltarla conseguirán su "Dog Tag". Este procedimiento es válido para todos los enemigos importantes.

2 - CATASTROFE

Con Olga durmiendo una buena siesta, habrán conseguido un arma con balas de las que duelen, lo que les permitirá conseguir los **"Dog Tags"** de los soldados más rebeldes, pero no olviden que ese juguete hace bastante ruido.
En lo alto del mástil del barco encontrarán el visor infrarrojo, así que cuando lo tengan vuelvan al interior del barco y empiecen a bajar, ahora tendrán que dirigirse hacia el sector de carga, pero antes deberán pasar por la sala de máquinas y un obstáculo un tanto garca.
Luego de que crucen por la sala de máquinas entrarán a la antesala del sector de carga, pero el problema es que ahí encontrarán más explosivos con detectores infrarrojos y esta vez no podrán pasar por debajo de ellos.
Lo que hay que hacer aquí es dispararle con la pistola común (no con la que tira dardos) a las unidades de control, que son las cajitas con una luz verde que están cerca de los explosivos.
Les sugiero que primero pongan a dormir o eliminen a los guardias que estén cerca, porque el ruido del arma puede causarles problemas.
En este caso al igual que en otros que verán más adelante hay varias unidades de control, por lo que tendrán que abrir bien los ojos y subirse en algún que otro lado para alcanzarlos a todos.
Usen el visor infrarrojo para estar seguros de que los rayos de los detectores están apagados y cuando hayan desactivado todo entren al área de carga.
Avancen por los pasillos del sector de carga hasta lle-



gar a un lugar en el que saldrán tres guardias a cortarles el paso; aquí no les quedará otra más que eliminarlos así que no usen los dardos.
Terminado el problema, es el momento de entrar en los depósitos y a partir de entonces tendrán unos minutos para encontrar al dichoso prototipo del Metal Gear Ray y fotografiarlo, ¡así que a moverse!



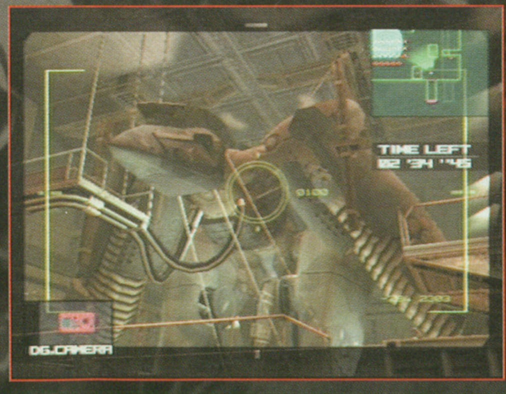
Los depósitos están repletos de soldados. La única forma de evitar ser detectados es ir agachados y con mucho cuidado, porque en uno de estos sectores los soldados mirarán en distintas direcciones en determinados momentos, y si están expuestos, adiós misión.
Cuando lleguen a la bodega en la que está el prototipo del nuevo Metal Gear, lo que tienen que hacer es usar la cámara digital que llevan, para sacarle algunas fotos que deben ser de los siguientes ángulos: ángulo frontal izquierdo, ángulo frontal derecho y, lo más importante, busquen algún lugar desde el que puedan ver la insignia que dice "Marines" y sáquenle una foto.
Cuando tengan esas fotos, vayan a la computadora que está sobre la pared del extremo izquierdo de ese sector, párense frente a ella y presionen el botón de



acción, si las fotos que sacaron son las correctas entonces verán lo que sucederá y de una forma bastante accidentada la misión de Snake a bordo de este carguero terminará.

3 - UN NUEVO COMIENZO

Dos años después de lo ocurrido en el barco, una enorme instalación fue construida en el lugar del desastre y ahora es el escenario de una nueva crisis que obviamente estaremos encargados de resolver.
Tan pronto como salgan del agua, revisen el lugar y sigan avanzando hasta llegar a un ascensor cerca del cual hay una computadora. A partir de ahora, ustedes no tendrán el mapa de cada nuevo sector al que lleguen sino que deberán obtenerlo de la correspondiente terminal que hay en cada sector; sólo párense frente a ellas y presionen el botón de acción.
Luego de activar esta primera terminal solo escóndanse para evitar ser descubiertos hasta que llegue el ascensor, y cuando llegue suban en él... ¿les suena conocido esto?
Al subir en el ascensor verán la gran sorpresa que Konami encanutó tan bien, ya que como verán el verdadero protagonista ya no es Solid Snake.



Cuando lleguen al techo, tendrán que pasar por debajo de una reja que está rota, para poder entrar en la estructura.
Dentro de las instalaciones busquen las terminales para activar el mapa de cada sector y revisen bien cada uno de los lugares en los que puedan entrar. En cierto momento verán una secuencia en la que conocerán a un nuevo y letal enemigo... Vamp.
Al terminar esto también conocerán a alguien con un aire bastante familiar, que muchos reconocerán de inmediato y cuando termine la charla les dará un arma. Vayan al

¿PENSASTE QUE NOS IBAMOS A OLVIDAR DE NUESTRO PROPIO ANIVERSARIO?

CUMPLIMOS TRES AÑOS !

AÑO 3 • NUMERO 17

GASARAKI
¡LA SERIE DE LA QUE NADIE ENTIENDE NADA!

3 AÑOS JUNTO A LO MEJOR DEL ANIME

¡Y CON UN CD ROM DE FIESTA!

VIDEOS EXCLUSIVOS:

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002
X- LA NUEVA SERIE DE TV DE LAS CHICAS CLAMP
¡EL SENSEI PODER CANTA EN UN IMPRESIONANTE VIDEO CLIP!
LAS MEJORES ILUSTRACIONES, FONDOS DE PANTALLA Y APLICACIONES PARA TU COMPUTADORA...
Y MUCHO, MUCHO MAS!



HISTORIA

EXPOCOMICS & ANIME : LA VERDA



Tan pronto como hayan congelado todas las bombas recibirán una transmisión de radio y lo que van a tener que hacer cuando eso pase es volver al **"Strut C"**, ahí recibirán un sensor especial para localizar la última bomba, pero ahora tendrán 400 segundos para hacerlo.
Sin perder tiempo vean el mapa general y busquen el camino más corto para llegar al **"Strut A"**. Cuando estén ahí suban al techo y por el ascensor bajen al nivel inferior.
La bomba que tienen que congelar está colocada justo debajo del mini-submarino que está colgando encima de la entrada al agua por donde llegaron a este lugar al comenzar la misión. Sólo pónganse cerca del submarino, agáchense y rocíenla como hicieron con las demás y listo.
Terminado el problema con esta bomba, los problemas para ustedes apenas comienzan ya que en menos de 400 segundos tendrán que llegar al helipuerto que está

primer piso del módulo **F ("Strut F")** y ahí encontrarán la pistola para disparar dardos que es fundamental para evitar el descontrol.
Cuando tengan el arma que tira dardos vayan al Módulo **C ("Strut C")** y ahí conocerán a un nuevo personaje que les pedirá que desactiven unas bombas que están colocadas en cada uno de los módulos que rodean la estructura **"Shell 1"**.
Este sujeto también les dará un detector que les indicará el lugar aproximado en donde se encuentran las bombas y además les va a dar un rociador con el que tendrán que congelarlas.
En cada módulo hay una bomba así que empiecen por donde más les guste y congélenlas a todas (si se desorientan por algún motivo revisen el mapa general que aparece al presionar "Start") no olviden que por más que puedan detectar el lugar aproximado en donde están los explosivos, las bombas por lo general se encuentran ocultas, así que van a tener que revisar cada rincón, cerrar puertas de armarios que estén abiertos e incluso observar los techos.



UN CONSEJO IMPORTANTE

En muchos lugares de estas instalaciones algunos de los guardias suelen dar un reporte de la situación cada tanto tiempo y si ustedes los duermen o los bajan, tarde o temprano empezarán a llamarlo por radio. Si el guardia en cuestión sigue sin responder, un grupo fuertemente armado será enviado para investigar, de manera que les recomiendo esconder al sujeto para que cuando lleguen no lo vean y así puedan seguir con lo que están haciendo sin problemas.

en el techo del "Strut E" (en donde estaba el avión) para desactivar la última bomba, que les puede causar una muerte abrupta.
Pero esto no es todo, porque si se trata de complicaciones, tan pronto como lleguen al ascensor para subir al techo del **"Strut A"**, serán recibidos por...

Cuando suban por el ascensor, apresúrense a llegar al helipuerto y cuando congelen la bomba que está ahí, el maniático gordo que estuvo dejando estos regalitos vendrá a visitarlos.

FORTUNE

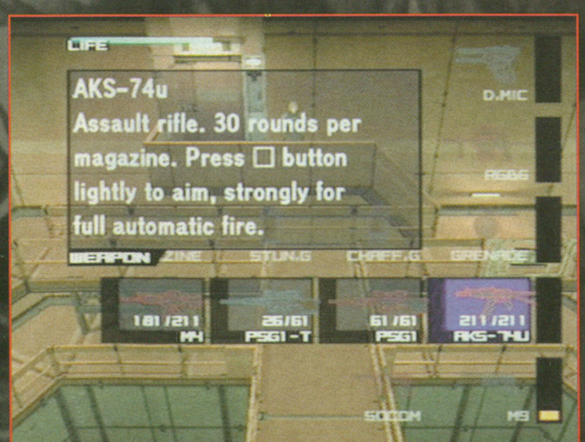
Ella es la versión femenina de Vulcan Raven, pero con la pequeña diferencia de que no hay forma en la que puedan causarle algún daño. Todo lo que tienen que hacer aquí es esquivar los disparos de su arma y evitar que algún fragmento de algo de lo que ella vaya destrozando les caiga encima. Si logran sobrevivir lo suficiente el combate se terminará con un par de acontecimientos más que interesantes.



Poco después de que se hagan cargo de Fatman, se encontrarán con un personaje muy familiar que les dará un traje **("BDU")** para que puedan disfrazarse como los enemigos y así entrar en la estructura central del bloque I **("Shell I Core")** sin ser detectados, pero para eso tendrán que conseguir un arma igual a la que usan los malos, así que vayan ahora hacia el **"Strut F"**.
Con la tarjeta de nivel 2 que les dio el ninja revisen todas las puertas y no dejen de explorar los conductos de ventilación en los que puedan entrar, porque encontrarán muchas cosas útiles, entre ellas un silenciador para la pistola Socom, un rifle de asalto M4 y, lo más importante, una ametralladora **"AKS-74u"** que es la que deberán tener en la mano para que nadie los detecte cuando entren en el **"Shell I Core"**, así que vayan hacia la estructura central.
Para cruzar el puente que va hacia el "Shell I" lo más seguro es tirar una **"Chaff Grenade"** y pasar corriendo sin preocuparse por los centinelas.
Una vez dentro del "Shell I" no olviden tener la **"AKS-74u"** en la mano y así ni las cámaras los van a detectar; traten de no chocarse con otro soldado porque los descubrirán.
Con este disfraz les resultará muy fácil sacarle los "Dog Tags" a los malos y si en algún momento alguien los descubre simplemente aléjense lo suficiente como para ponerse el disfraz de nuevo y se terminó el problema.
Exploren todo el sector hasta que encuentren la terminal para activar el mapa y luego usen el ascensor principal para ir hacia el piso **"B2"** (si no están disfrazados correctamente la cámara del ascensor no los dejará pasar).
En el piso B2, tendrán que agarrar un micrófono direccional **("D.**

FATMAN

Encargarse de este dogor no es una tarea fácil, porque tienen que estar muy atentos en todo momento a lo que hace. La única forma de dañar a este sujeto es tirotearlo con la pistola "Socom" hasta que caiga al piso y cuando esté tratando de ponerse de pie tendrán que ponerle un tirito en el bocho. Los momentos más complicados de esta pelea son cuando el buen Fatman se pone a colocar bombas por todos lados, o sea que ni bien haga eso, activen el "Sensor A" y congélenlas antes de que sea tarde.
Revisen bien cada lugar en donde este tipo pone cada bomba, porque a veces incluso las pone debajo de las estructuras y encontrarlas es realmente un problema.
Cuando lo derroten, él activará su última bomba; esa bomba está justo debajo de él, así que agarren el cadáver de este molesto enemigo, córranlo un poco (no olviden agarrar el "Dog Tag") y congelen la bomba.





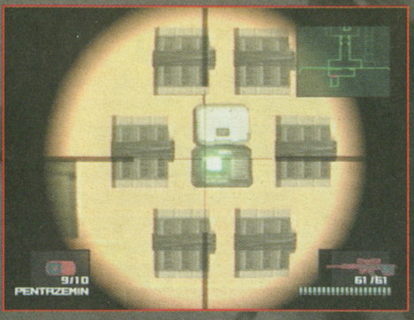
todo de nuevo.
Cuando abran la puerta controlada por el sensor óptico entrarán al sector en donde están los rehenes y aquí por ningún motivo duerman o eliminen al guardia.
Lo que hay que hacer en este lugar es usar el micrófono direccional **("D.Mic")** y apuntarlo hacia cada uno de los rehenes hasta que puedan escuchar un sonido diferente en uno de ellos, que casualmente lleva un marcapasos.
Aquí el rehén con el marcapasos es colocado al azar así que tendrán que buscarlo bien y cuando crean haberlo encontrado presionen el botón de acción mientras lo estén viendo (sin sacar el micrófono). Si no es el hombre que deben encontrar,

Mic"), pero antes de entrar en la sala de computadoras les recomiendo deshacerse de los guardias, ya que el simpático lorito que está ahí los puede mandar al frente y no hay forma en la que puedan eliminarlo.
Cuando tengan el micrófono vuelvan al ascensor y suban al piso **"B1"** y aquí pongan fuera de combate por lo menos a dos de los tres guardias que hay.
Lo que tienen que hacer es llevar a un guardia vivo y ponerlo frente al sensor óptico de la puerta, pero para eso el enemigo debe estar despierto así que la forma más segura de hacerlo es durmiendo al guardia que queda y cuando despierte y se ponga de pie agárrenlo por la espalda (sin tener armas seleccionadas) manteniendo presionado el botón de disparar. Luego arrástrenlo hacia el sensor, pero cada vez que el guardia patalee o intente moverse, simplemente suelten el botón levemente y vuelvan a presionarlo. Traten de no presionar el botón de disparo demasiado rápido, porque le quebrarán el cuello y tendrán que hacer





pónganse de nuevo la **"AKS-74u"** y aléjense rápidamente del rehén antes de que el guardia vaya a revisar.
Cuando lo encuentren verán algunas secuencias en las que incluso podrán escuchar conversaciones entre los malos usando el micrófono. Cuando todo eso pase, Ocelot aparecerá en el lugar en donde ustedes están y lo que tienen que hacer en ese momento es seleccionar rápidamente la **"AKS-74u"** y quedarse parados en el lugar sin moverse hasta que termine el tiempo.
Ahora el disfraz no les servirá de nada, así que no hace falta que lo sigan usando. Vayan de nuevo al **"Strut F"** y revisen bien todas las habitaciones, porque ahí encontrarán un lanzagranadas y lo más importante, dos modelos de rifles de francotirador que les serán indispensables para lo que se viene.



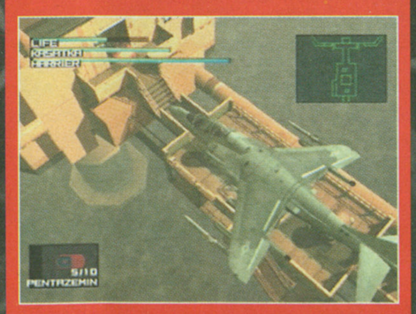
Luego de esto tendrán que salir de ahí y dirigirse hacia el **"Strut D"** para cruzar hacia la segunda mitad del complejo **("Shell 2")**. Al llegar al puente que une las dos mitades de esta enorme instalación tendrán que destruir todas y cada una de las unidades de control de los explosivos que están por todos lados, así que cuidado, porque incluso hay una sobre el marco de la puerta por donde entraron y otra detrás de una bandera que flamea sobre el lado izquierdo del puente.
La unidad de control más difícil de destruir está colocada sobre un centinela aéreo que está por ahí y para eso tendrán que usar el rifle **"PSG-1"** y a la vez tendrán que tomar una dosis de **"Pentazemin"** para lograr más estabilidad. Eso sí, eviten por cualquier motivo destruir al centinela porque sino adiós.
Cuando todos los explosivos estén desactivados verán una nueva secuencia y esta vez será Solidus Snake quien aparecerá frente a ustedes. Luego que toda esta espectacular secuencia finalice, tendrán que terminar nada menos que con el avión que vieron anteriormente.
Derribado el avión y luego de que hayan visto todo lo que sucede a continuación, tendrán que cruzar hacia el otro lado por los restos del puente, así que cuélguense de la viga que cruza por encima de un enorme tubo y usen ese tubo como puente para llegar al otro lado. Mucho cuidado y caminen muy despacio, porque si llegan a pisar los deshechos de las gaviotas caminando



rápido, les espera una larga caída.
Tengan cuidado con los fragmentos de los puentes que se desprenden cuando pasen por encima y traten de evitar a los guardias que se asoman por las ventanas.
Sigan abriéndose camino hacia la estructura central de esta sección **("Shell 2 Core")**.
En el interior de la estructura **"Shell 2"** busquen el ascensor principal y bajen al piso **"B1"**, una vez ahí entren en la parte del sector que está inundada y exploren toda esa sección hasta que encuentren el lanzador de misiles **"Nikita"**; una vez que lo tengan vuelvan al ascensor y regresen al primer piso.
Usen los misiles **"Nikita"** con la vista en primera persona y hagan que un misil entre por los agujeros de ventilación que hay en un sector de ese piso y guíenlo con cuidado hasta que lo hagan llegar hasta el interior de la habitación en la que está el presidente.
Eviten dañar al presidente y con el misil destruyan el generador que electrifica la entrada a ese lugar.
Luego de destruir el generador, vayan hacia donde está el presidente y luego de las secuencias que vendrán vuelvan al ascensor y una vez más bajen al piso **"B1"**.
Entren otra vez en la sección inundada y naden a través de las habitaciones, abran las puertas que

HARRIER

Este combate no es demasiado difícil así que no tendrán muchos problemas para superarlo. Agarren el lanzador de misiles "Stinger" que el verdadero Snake les tirará desde el helicóptero. Con el "Stinger" ataquen al Harrier cada vez que puedan, pero eviten darle al helicóptero. Lo más seguro aquí es quedarse cerca de la escalera que va hacia el nivel inferior del puente y cuando el avión los ataque con sus armas más pesadas podrán zafar muy bien si van al piso de abajo y se echan cuerpo a tierra.



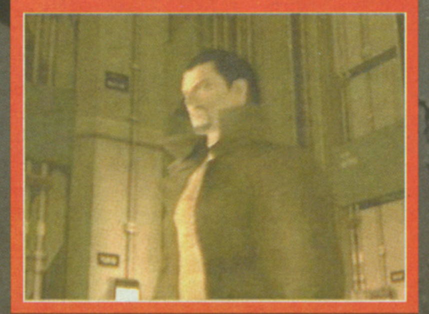


Al salir del agua entrarán en una nueva sección en la que los estará esperando nada menos que...
Luego de terminar con Vamp, sigan adelante, tendrán que nadar a través de otro sector inundado y poco después llegarán a la sala de control. Una vez ahí, abran los armarios y en uno de ellos encontrarán a Emma Emmerich, la hermana de Otacon. Después de encontrarse con ella verán una serie de secuencias y cuando terminen tendrán que llevarla hacia la sala de computadoras que está en el piso **"B1"** de la estructura **"Shell 1"** (en donde estaba el loro) o sea que tendrán que volver por donde vinieron, sólo que ahora tendrán que cargar con Emma.

puedan y naden atravesando un sector en donde la estructura se ha desmoronado y sigan adelante hasta que lleguen al otro lado.

VAMP

Este sujeto no es muy complicado, pero para combatir con él van a necesitar paciencia. La mejor forma de atacarlo es con explosivos como las minas "Claymore" o con los misiles "Stinger", porque cuando se pone de color rojo es inmune a las balas.
Eviten caer al agua, porque si lo hacen perderán en forma instantánea.
Cuando Vamp se ponga a nadar, pueden usar el lanzagranadas o las granadas comunes para sacarle algo más de energía. Cuando los ataque desde el piso superior con sus cuchillos simplemente evítenlo y no intenten atacarlo cuando hace eso. Cuando le quede poca energía, él los atacará con un poder especial que los paralizará por un breve tiempo, así que cuando eso pase atáquenlo con alguna ametralladora con la vista en primera persona hasta que terminen con él.



Para nadar con ella van a tener que fijarse muy bien en su nivel de oxígeno, ya que ella tiene mucho menos aguante que Raiden. Cuando estén fuera del agua, para hacer que ella los siga tendrán que guardar el arma que



estén usando y con las manos libres, acérquense a Emma y mantengan presionado el botón de acción, para tomarla de la mano.
Pasando el lugar en donde pelearon con Vamp tendrán que nadar nuevamente y cuando lleguen al lugar en donde está el ascensor, usen el rociador con el que congelaron las bombas para deshacerse de los insectos, para que así la histérica de Emma pueda pasar; luego suban al primer piso.
En el primer piso eliminen a todos los guardias antes de avanzar con Emma, pero cuidado, porque en cierto momento un guardia adicional saldrá del ascensor.
En el puente que une las estructuras hay fuego y para apagarlo tendrán que usar el rociador (si se esconden en alguna de las cajas que llevan en el inventario, los



centinelas robot no los verán), deshágganse del guardia que está por ahí, sin que pueda ser visto por los centinelas aéreos. Para llevar a Emma hacia el **"Strut L"** les conviene usar un par de **"Chaff Grenades"**, para evitar ser detectados.

En el interior del **"Strut L"** eliminen o duerman a los guardias que están patrullando y ahora prepárense, porque lo que viene es de lo mejor.

Al llegar a la parte de debajo de esa estructura, Emma cruzará caminando por un delgado puente flotante y ustedes tendrán que cubrirla usando el rifle "PSG-1".

Para esta parte, también es fundamental que usen los **"Thermal Goggles"** porque además de permitirles ver mejor a los enemigos, también les servirán para ver las **"Claymore Mines"** que hay en los puentes y que tendrán que destruir antes que nada, para evitar que Emma caiga al agua.

En cierto momento, Snake se comunicará con ustedes y si luego de eso ustedes mismos lo llaman por radio, él les ayudará a bajar a los malos que vayan apareciendo. Lo único que tienen que hacer es mantenerlos dentro de la mira y Snake les ayudará disparando desde su posición. Snake estará ubicado cuerpo a tierra en una plataforma de una de las últimas torres, así que no lo confundan con un enemigo.

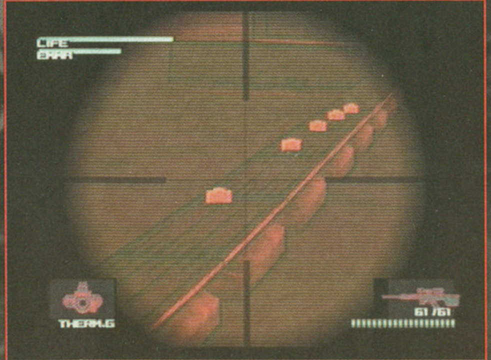
Casi llegando al final del trayecto el molesto Vamp aparecerá una vez más y tomará a Emma como rehén, por lo que dependerá de ustedes llenarle la cara de plomo para que se deje de joder de una vez y para siempre.

Ahora lo que tienen que hacer es ir hacia el piso **"B1"** de la estructura **"Shell 1"**, así que apresúrense. Como ahora no habrá muchos guardias, si quieren pueden usar los misiles



"Stinger" para bajar a los centinelas aéreos que custodian el puente que va hacia el **"Shell 1"**.

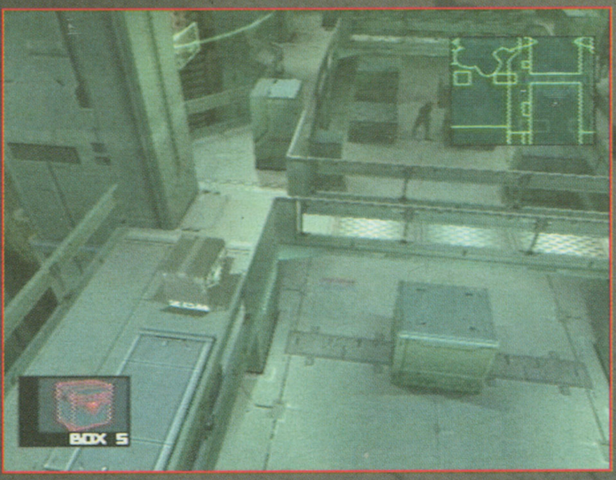
En la sala de computadoras del piso **"B1"** observarán algunas interesantes secuencias y luego de eso serán llevados al interior del misterioso Arsenal Gear.



3 - ARSENAL GEAR

En el interior de esta fortaleza, primero van a estar como prisioneros tal y como sucedió en el juego anterior y de igual forma los malos se divertirán un poco con ustedes, así que ni bien vean aparecer la barra indicadora de oxígeno, presionen el botón de acción tan rápido como puedan, para zafar.

Poco después serán liberados por Olga y por el momento estarán como Dios los trajo al mundo, así que lo único que van a poder hacer



espada se manejan con el control análogo derecho, así que practiquen lo que puedan sin darle maza a Snake y luego seguirán adelante (no olviden que al presionar **L1**, pueden cubrirse con la espada e incluso desviar algunas balas).

Para cruzar el corredor que sigue hasta el próximo sector, tendrán que tirotearse con una buena cantidad de guardias así que usen el arma que más les guste y mucho cuidado de que Snake no resulte demasiado dañado.

En el siguiente sector serán atacados por una nueva multitud de guardias, pero mucho cuidado, porque en un momento aparecerá una pantalla similar a la de Game Over, pero es falsa. Ustedes mientras tanto seguirán jugando en la pequeña ventana que está en uno de los ángulos de la pantalla, así que no se dejen engañar.

es esconderse.

En el primer piso del enorme hangar en donde los Metal Gear están almacenados, encontrarán una caja que los ayudará a pasar desapercibidos. Una vez que logren llegar al fondo del hangar, pasarán a un nuevo túnel que parece tener todas las salidas bloqueadas. Avancen de un extremo a otro de este pasillo y aquí es importante que escuchen todos los llamados de radio que reciban, porque en uno de ellos, Rose les dará instrucciones y luego de eso se encontrarán cara a cara con el amigo Snake.

Agarren todas sus pertenencias y luego Snake les dará una espada **("H.F.Blade")**, los movimientos de la



METAL GEAR RAY

Este combate es mucho más fácil de lo que parece y si están jugando en dificultad Normal aquí serán cinco los MG Ray que deberán destruir.

Usen los misiles "Stinger" y concentren sus ataques en uno de los tres MG Ray (tírenle a la cabeza), cuando le hayan bajado una cierta cantidad de energía, uno de estos enormes Mechs subirá a la plataforma en la que ustedes están y aquí es donde viene la parte más sencilla.

Tan sólo tienen que acostumbrarse a esquivar los misiles que estos bichos tiran, ya que son sus armas más peligrosas. La forma más rápida y segura de eliminar a estos enormes enemigos es dándoles en una de sus piernas y tan pronto como abran el escudo de su cabeza, dénle un tiro ahí con lo que conseguirán sacarle una considerable cantidad de energía y así terminarán con ellos antes de lo que se imaginan.



SOLIDUS SNAKE

Aquí sólo podrán usar la espada, pero este es otro combate fácil si hacen las cosas con calma.
La única forma efectiva de darle a Solidus es esperar que ataque con sus tentáculos y ni bien lo haga, acérquense y denle un golpe presionando el control análogo derecho (como un botón).
Cuando a Solidus le quede poca energía, comenzará a moverse más rápido y dejará fuego en el piso, pero cuando termine de correr irá directo hacia ustedes así que recíbanlo con unos buenos espadazos y listo... ahora todo lo que queda por hacer es sentarse a esperar a que los muchachos de Konami hagan una tercera parte y nos muestren cómo sigue todo esto.





Terminada la lluvia de guardias, Snake se quedará a charlar un rato con Fortune mientras que ustedes se las van a tener que ver con...
Luego de eliminar el número indicado de estos MG Ray, verán una interminable serie de espectaculares secuencias y luego vendrá el combate final con...

Algunos pequeños secretos

Teniendo en cuenta que la mayoría de las cosas ocultas en este juego se consiguen juntando los dichosos **"Dog Tags"** de los soldados, estará en ustedes ver lo que pueden conseguir.
Uno de esos objetos es la famosa **"Bandana"** que les dará municiones ilimitadas, pero únicamente podrán usarla durante la misión del barco.

Moviendo la cámara: Durante las secuencias animadas, si presionan el botón **R1** y mueven el control análogo de la derecha podrán mover la imagen.
Pensando en voz alta: Si durante los diálogos por radio, presionan el botón **R1** cuando su personaje no esté hablando, podrán escuchar cómo murmura algunas cosas.
Besitos: Cuando encuentren un armario que tenga un poster de una chica del lado interior de la puerta, métanse en él y cuando la puerta esté cerrada, presionen **R1**.



Devil May Cry

POR SANTIAGO VIDELA

Aquí les damos algunos consejos, para que su paso por el fascinante mundo de esta increíble aventura de acción sea mucho más llevadero

MISIÓN 1: CURSE OF THE BLOODY PUPPETS

En esta primera misión más que nada van a tener que aprender a familiarizarse con los controles y las cosas que se pueden hacer, así que vamos por partes.
Al ir eliminando enemigos, irán obteniendo diferentes esferas de colores, de las cuales las rojas les servirán para comprar cosas, pero también las van a necesitar para abrir aquellas puertas que estén protegidas por una barrera de energía roja. Casualmente en este primer nivel podrán abrir una, así que háganlo.
Exploren bien cada sector de este lugar, porque podrán encontrar un par de cosas interesantes que les van a venir bien. En el salón principal hay una estatua con un reloj de arena y al examinarla podrán usarla para comprar objetos y habilidades nuevas, pero por ahora no les va a servir de nada así que sigan adelante.
En la sala en donde hay un avión colgado del techo hay un escudo sobre una pared, golpéenlo hasta activar una plataforma que los llevará hacia abajo.



Una vez abajo bajen a todos los bichos y vuelvan a subir.
En uno de los pisos de este primer nivel hay una llave ("**Rusty Key**") que podrán usar para cumplir el objetivo principal de la misión, que es abrir una de las puertas del castillo.





MISIÓN 2: JUDGE OF DEATH

Recorran los pasillos hasta encontrar una estatua que tiene una espada clavada, al examinarla conseguirán la primera arma de mano especial ("**Alastor**") y ahora podrán comprar habilidades para ella. Sigan revisando los pasillos y sobre un cuadro que está en una de las habitaciones podrán agarrar una nueva "**Rusty Key**", en esa habitación hay una mesa, destrúyanla y conseguirán una escopeta que les será muy útil para reventar a los bichos con más seguridad. En otro sector de este nivel encontrarán una estatua con una abertura y



sobre uno de los lados hay un sarcófago, golpeen al sarcófago hasta que se haga a un lado y deje al descubierto una puerta en el piso.
Abajo agarren el "**Staff of judgement**" y úsenlo en la estatua que está en el pasillo a la salida de la biblioteca.

MISIÓN 3: DESTROYER OF ARDOR

En la catedral intenten agarrar la piedra brillante del altar, eso abrirá la puerta del fondo, salgan por ahí y avancen hasta el final del puente. Examinen todo lo que hay ahí y vuelvan a la catedral.

En el camino de regreso un rayo destruirá el puente y cuando estén debajo del agua deberán eliminar a las calaveras rápido, para poder salir de ahí.

De nuevo en la catedral agarren la piedra brillante del altar, al hacer eso el primer enemigo importante vendrá a recibirlos. Para luchar contra este enorme escorpión tienen que tener paciencia y mucho cuidado. Sus únicos puntos débiles son su cara y la parte superior de su cuerpo así que lo mejor será atacarlo por aire saltando, disparándole con la escopeta y dándole un espadazo.

Con un golpe de la espada pueden devolverle las bolas de fuego que dispara de vez en cuando y si le dan cuando tiene la guardia baja le causarán un importante daño.

Cuando puedan, usen el modo "**Devil Trigger**" (presionando **L1**) y con eso no sólo causarán más daño sino que además podrán recuperar algo de energía en caso de que resulten heridos.

Cuando el escorpión salte para intentar aplastarlos pueden esquivarlo simplemente con un buen salto y listo.

Recuerden que luego de una misión pueden volver hacia los escenarios anteriores y de ese modo podrán encontrar algunas misiones secretas.

Si todavía no lo hicieron es conveniente que cuando puedan compren al menos un par de gemas violetas ya que con ellas aumentarán la duración del modo "**Devil Trigger**", que les resultará imprescindible para más adelante.

MISIÓN 4: BLACK KNIGHT

Ni bien salgan de la catedral y avancen un poco por el pasillo el escorpión volverá a visitarlos, pero no intenten enfrentarlo, corran y entren en la primera puerta del lado izquierdo.

Toquen el escudo de energía que protege a la estatua del león que está en el patio y tendrán que pelear con una sombra así que presten atención.

La única forma de dañar a la sombra cuando está en su forma normal es con armas de fuego, así que denle duro con la escopeta hasta que exponga su núcleo. Cuando eso suceda usen solamente la espada y traten de golpearla lo más posible. Si la sombra sobrevive, cuando se ponga de color rojo eviten acercarse a ella y esquiven sus ataques porque en poco tiempo se autodestruirá. Salgan por otra de las puertas del patio y llegarán a un lugar en donde hay un escudo, golpeen al escudo que está por ahí y cuando funcione activará una columna que los llevará hacia arriba.

Sigan subiendo y agarren una espada que está en la parte más alta de la torre (no sirve como arma).

Usen esa espada para abrir una puerta que está más





abajo y por ahí llegarán a una estatua en la que encontrarán un objeto llamado "**Melancholic Soul**", sigan adelante, salten hacia abajo y en otro de los patios enfrentarán a un caballero negro.

Para enfrentarse con él lo mejor es usar la espada y el modo "**Devil Trigger**" y darle con todo lo que tengan hasta que se termine. Traten de no alejarse demasiado de él, porque sino los atacará con un poder bastante molesto así que quédense a una distancia prudente y sacúdanlo con armas de fuego hasta que recarguen de nuevo la energía para el "**Devil Trigger**" que les permitirá darle maza sin piedad.

Igualmente una vez que le tomen el tiempo, no tendrán que recurrir a poderes especiales para darle una buena tunda.

MISIÓN 5: GUIDING OF THE SOUL

Esta misión es bastante sencilla ya que todo lo que tienen que hacer es encontrar una estatua en la que podrán usar la "**Melancholic Soul**" ni bien la examinen, igualmente ojo con los bichos que hay por ahí.

MISIÓN 6: EVIL OF THE WATERWAYS

En una gran habitación en este sector de los drenajes encontrarán una "**Rusty Key**", eliminen a los molestos bichos y garrapatas que vengan a molestar y sigan adelante.

Poco después llegarán a un lugar en el que hay electricidad saliendo de unos pilares, cuando pasen entre medio de ellos vendrá un poderoso fantasma con una enorme tijera.

Este fantasma es extremadamente duro pero no resulta muy difícil si hacen las cosas con calma.

El único punto débil de este bicho es su cabeza, pero cuando su máscara está de color rojo no le harán nada. Usando el "**Devil Trigger**" podrán sacudirlo bastante bien y si en algún momento necesitan recargarse usen las pistolas para tirotearlo cuando está lejos. Cuando se enoja y empieza a moverse rápidamente como si fuera un taladro, la mejor forma de evitarlo es usando el doble salto contra las paredes, cuando se detenga sigan surtiéndolo hasta que caiga. Luego de este combate podrán avanzar un poco más hasta conseguir la "**Key of Ardor**".

MISIÓN 7: HOLDING THE KEY OF ARDOR

Todo lo que tienen que hacer aquí es ir al dormitorio que estaba antes de salir al patio a pelear con el caballero y usar la "**Key of Ardor**" en el escudo con forma de sol, pero esto no es tan fácil, porque mientras tengan ese objeto con ustedes irán perdiendo energía sin que puedan evitarlo, así que apresúrense.

Para abrir la puerta de salida de las catacumbas deberán eliminar a los fantasmas que hay por ahí.



MISIÓN 8: THE LEGENDARY KNIGHT RETURNS

Entren por la puerta que les habilitará la "**Key of Ardor**", suban hasta el techo e intenten salir por la puerta principal de ese lugar. Al hacerlo vendrá nueva-

mente el molesto escorpión gigante pero no les resultará más difícil que la primera vez que lo enfrentaron, así que cuando se deshagan de él sigan adelante. Poco después podrán agarrar un tridente (no sirve como arma). Bajen por el hueco que hay entre las dos estatuas y revisen bien el lugar que sigue, porque ahí encontrarán una de las mejores armas de fuego ("**Grenade Gun**"). Bajen por la puerta que está en el suelo, usen el tridente en la estatua de la habitación que sigue y tan pronto como puedan tendrán que llegar a la habitación que está justo debajo de este lugar para pasar por la reja antes de que se cierre (podrán correr mucho más rápido si usan el "**Devil Trigger**").

MISIÓN 9: NEW STRENGTH

Más adelante llegarán a una especie de coliseo en el que tendrán que eliminar unos lagartos bastante molestos. Un poco más adelante llegarán a otro sector de estas ruinas en el que al activar un escudo de esos que están en la pared, harán aparecer unas plataformas. Suban por ellas hasta lo más alto y ahí encontrarán una nueva arma de mano ("**Ifrit**").

Estos guantes les permitirán usar toda una nueva gama de técnicas y habilidades especiales que les permitirán combatir de formas muy diferentes a lo que estaban haciendo hasta ahora con la espada ("**Alastor**"). Además, si mantienen el botón de golpear presionado, estos guantes son capaces de dar golpes bastante fuertes. Cuando tengan los guantes vuelvan al coliseo y ahí pelearán con un enorme pájaro. La mejor forma de despachar a este nuevo enemigo principal es usando el "**Grenade Gun**" y manteniéndose lo más lejos posible de él. A una distancia prudente, sus ataques son bastante fáciles de esquivar y cada vez que puedan usar el modo "**Devil Trigger**" háganlo, porque de esa forma le darán una mayor potencia a los proyectiles que disparen. Una vez eliminado el pájaro sigan el camino de luces azules hasta una puerta que está cerrada (tiene una antorcha encendida del lado izquierdo), con los guantes "**Ifrit**" golpeen a la antorcha que está apagada del lado derecho de la puerta y listo. En el patio que sigue simplemente revienten a los bichos que vengan hasta que se abra la puerta.



MISIÓN 10: CANYON OF MIST

Aquí estarán frente a una especie de laberinto, lo primero es deshacerse de los bichos que aparezcan en el primer sector, luego examinen la lápida que está entre los dos caminos y sigan a la luz blanca que aparecerá.

Continúen siguiendo a la luz y terminando con los enemigos de cada sección hasta que salgan del laberinto. De otro lado del laberinto tendrán que hacerse cargo de un par de arañas gigantes, pero con la ayuda del "**Devil Trigger**" y algunos golpes en la cara podrán hacerlo sin problemas, por último entren en el templo.

MISIÓN 11: FATE

Dentro de este lugar se encontrarán con otro poderoso fantasma con tijeras, que además de atacarlos usará un poder que los puede levantar por el aire y eso los ayudará a agarrar algunos objetos a los que de otro modo no podrán llegar.

Eviten quedarse peleando con este bicho y déjense caer por un agujero que está por ahí.

En los túneles que siguen rompan a golpes una pared en la que se pueden ver algunas rajaduras (mucho cuidado con los bichos) y sigan por ahí hasta



que puedan volver a subir y agarrar un objeto llamado ("**Chastity Organ**"). Ahora vuelvan hacia atrás y salgan al patio principal por el agujero por donde entraron.

Por otra de las puertas que hay por ahí, llegarán a un lugar en el que hay un pedestal con una luz azul, usen el "**Chastity Organ**" en él y una vez más tendrán que verse las caras con el caballero negro.

En este combate el enemigo es un poco más duro pero podrán encargarse de él de la misma forma que antes. Si desean probar los guantes con él, no olviden usar el "**Devil Trigger**" y denle con todo desde muy cerca hasta que este poder se esté por terminar, y de esa forma le pegarán al malo una buena sacudida.

MISIÓN 12: GHOST SHIP

Continúen avanzando hasta llegar a un barco antiguo, para entrar en él tendrán que nadar y buscar alguna abertura en el casco, pero cuando entren al agua las cosas cambian un poco porque aquí la acción se verá en primera persona.

Por el momento no podrán atacar estando debajo del agua, así que eviten a los enemigos y una vez dentro del barco salgan del agua lo antes posible.

Revisen muy bien cada rincón del barco, en la cubierta principal hay dos espadas en llamas bloqueando una puerta, examínenlas, bajen al fantasma que vendrá cuando lo hagan y poco después el pájaro gigante aparecerá nuevamente.

Al igual que en la vez anterior, aquí el "**Grenade Gun**" es indispensable para combatir con este bicho, pero ahora tendrán que cuidarse de un extraño ataque que les puede traer complicaciones.

En cierto momento el pájaro usará un poder que los unirá por medio de un rayo, con una especie de cuchilla, lo que sucede es que ustedes mismos estarán atrayendo a la cuchilla como si la tuvieran atada con un elástico, así que traten de estar en movimiento y no tendrán demasiados problemas para evitarla. Por lo demás este bicho hace lo mismo que antes así que no tendrán mucho de qué preocuparse.

Cuando le ganen entren por la puerta que estaba bloqueada por las espadas.

MISIÓN 13: ABYSS

Aquí no hay mucho que decir, simplemente tienen que encontrar la forma de salir del barco, pero les recomiendo que antes exploren todo lo que puedan, porque hay algunas cosas bastante interesantes dando vueltas por ahí.

Para esta altura ya deberán tener el lanzador de arpones así que no dejen bicho con cabeza.



MISIÓN 14: DEEP DARKNESS & TOWERING MOUNTAINS



Exploren cada rincón de este nivel hasta que lleguen a un lugar en donde puedan ver un esqueleto clavado en una pared con pinches, agarren el escudo que tiene y muevan uno de sus brazos como si fuera una palanca, con eso abrirán una reja que está por ahí.

Poco después los pinches que salen del suelo se activarán, así que sigan adelante evitando que los toquen, eliminen a todos los bichos que se les aparezcan y abran las puertas protegidas con barreras de energía rojas para seguir adelante.



MISIÓN 15: WHEEL OF DESTINY

Poco después volverán al coliseo, ahí habrá otras dos arañas gigantes que tendrán que despachar, luego sigan el camino marcado con luces azules y abran la puerta que tiene un escudo azul.

Sobre uno de los lados de la escalera encontrarán un extraño amuleto que genera luz así que antes de bajar agárrenlo. Rompan las paredes en las que hay rajaduras, para agarrar algunas cosas interesantes y sigan adelante (ojo con las trampas).

Al final del corredor llegarán a un lugar en el que se puede ver un objeto brillando del otro lado de un pozo, salten para ir a buscarlo y tengan cuidado.

Este objeto es un par de lanzas que necesitarán para abrir otra puerta, cuando lo tengan salgan de ahí y suban hasta el coliseo nuevamente.

De nuevo en el coliseo busquen la puerta que tiene un escudo rojo y ábranla, bajen por la escalera, revisen bien todo y al final de este nuevo corredor con trampas encontrarán una nueva arma, para agarrarla tendrán que saltar con mucho cuidado contra la pared y luego hacia el arma, pero si de casualidad compraron un poder que les permite volar (usando la espada "**Alastor**") úsenlo y se ahorrarán muchos problemas.

La nueva arma se llama "**Nightmare Beta**" y aunque parece grossa, sólo es útil contra enemigos pequeños. Igualmente tengan cuidado cuando la usen, porque esta arma saca energía del medidor del "**Devil Trigger**" y aunque al cargarla pueden hacer un disparo bastante poderoso, les recomiendo usar el "**Grenade Gun**" en su lugar.



Ahora una vez más vuelvan al coliseo y abran la puerta que tiene la escultura de dos gladiadores, por ahí llegarán a otro sector del coliseo en donde les espera un nuevo enfrentamiento con el pájaro gigante. En esta ocasión, la criatura será un poco más dura, pero podrán bajarla fácilmente haciendo lo mismo que en las ocasiones anteriores.

Cuando lo bajen, cerca de ahí se activará una plataforma que los llevará hacia abajo y ahí encontrarán un objeto llamado "**Wheel of Time**".

MISIÓN 16: NIGHTMARE OF DARKNESS

Usen la plataforma para subir nuevamente y ahora es el momento de volver hacia el castillo, examinen la rueda que está en el extremo del puente y con eso usarán la "**Wheel of Time**", para activarla y abrir el acceso al castillo.

En el salón principal del castillo activen un escudo que está sobre una pared, eliminen al bicho de energía que vendrá y entren por la puerta que se habilitará poco después.

Al llegar a la catedral, activen alguno de los escudos que están en las paredes, luego examinen el charco de agua que está por ahí y tendrán que enfrentar a uno de los enemigos más garcas del juego, así que atenti.

Tan pronto como el nuevo monstruo aparezca, la energía que genera el escudo que hayan activado hará que esta enorme masa de moco se vuelva sólida y únicamente podrán atacarla cuando está en ese estado. Pero eso no es todo, porque para dañar a este bicho tendrán que darle sin asco en el núcleo con forma de esfera que de vez en cuando sale de su parte de atrás.

Este núcleo tiene la capacidad de robarles la energía del "**Devil Trigger**" y la única forma de evitar que lo haga es golpeándolo. El tema es que si dejan que la criatura les robe mucha energía, ella activará su propio "**Devil Trigger**" y eso les puede llegar a complicar todo.



Cuando este bicho está en estado líquido a veces lanza un ataque con el que los traga y los envía a un pequeño nivel en su interior en el que para salir deberán destruir algunas calaveras y a una versión no tan peligrosa del molesto escorpión gigante, pero lo bueno de esto es que al salir del estómago de este monstruo le causarán graves daños.

Esto sólo puede hacerse una vez, así que traten de mantener los escudos encendidos para que la criatura permanezca en estado sólido hasta que la eliminen.

Después de este combate, salgan por la puerta principal de la catedral, crucen el puente y examinen el extraño símbolo que está sobre la pared de la plataforma, con eso se activarán dos portales.



MISIÓN 17: PARTED MEMENTO

Entren el portal que está del lado izquierdo, sigan avanzando hasta que lleguen a otra imagen en un espejo y entren en ella. Sigan adelante hasta llegar a una especie de museo en el que un enorme esqueleto de dragón les escupirá bolas de fuego.

Para destruir al dragón simplemente devuélvanle sus propios disparos golpeando cada bola de fuego que les tire con la espada "**Alastor**".

Luego de eso accionen la palanca que está por ahí y moviendo el control en forma circular hagan girar al espejo hasta que refleje la luz en otro espejo que está colgado del techo.

Para alcanzar el objeto que acaba de aparecer ("**Quicksilver Orb**"), deberán trepar e ir saltando entre las plataformas invisibles que se ven de vez en



cuando.

Cuando hayan agarrado la esfera úsenla para abrir una puerta con un símbolo de forma parecida, que está en otro de los pasillos y ahí llegará el momento de enfrentar otro combate bastante movido.

Esta vez el caballero negro revelará su verdadera identidad como uno de los hermanos de Dante y esta vez sus ataques causarán un tremendo daño, así que cuidado. Sin importar con qué arma lo ataquen, traten de usar el modo "**Devil Trigger**" para aprovechar y darle una buena paliza, cuando la energía se les esté por terminar es un buen momento para usar una "**Devil Star**" y así recargar el medidor, para así seguirle dando duro y parejo.

Si las cosas se ponen feas, pónganse lo más cerca que puedan de él y usen una "**Holy Water**", si están lo suficientemente cerca y logran darle con este objeto, podrán causarle un impresionante daño lo que en una emergencia les puede ser vital para definir el combate.

MISIÓN 18: SPIRIT STONE "ELIXIR"

Con el amuleto que dejó el hermano de Dante la espada común que llevaban se convertirá en la poderosa "**Sparda**" y aunque su verdadero poder se habilitará más adelante les aseguro que pega duro.

Mucho cuidado cuando usen esta arma, porque por ahora la gran desventaja que tiene es que al tenerla equipada no es posible usar el "**Devil Trigger**" así que ¡ojo!

Párense en el círculo que está en el piso y entren en la nueva imagen o portal que verán poco después, al hacerlo entrarán en un sector inundado, así que explórenlo muy bien, destruyan los barriles en busca de cosas útiles.

Más adelante llegarán de nuevo a la torre y en cuanto activen el escudo que está en la pared, el lugar se llenará de agua. Naden hacia arriba y en la parte más alta de la torre encontrarán un objeto llamado "**Philosopher´s Egg**". Como paso siguiente salgan por la puerta que está un poco más abajo y en el patio usen el "**Philosopher´s Egg**" en el fuego que hay por ahí.

Ni bien lo hagan tendrán que pelear nuevamente con la masa de moco que destruyeron en la catedral, pero además de que ahora tendrán menos espacio, cuando los trague en lugar de pelear con el escorpión como enemigo final deberán enfrentar al pájaro gigante.

Luego de esta pelea, examinen el fuego y conseguirán un "**Elixir**".



MISIÓN 19: ENTER THE CORRUPTED WORLD

Vuelvan hacia la plataforma en donde se activaron los dos primeros portales (la que estaba al final del puente justo al salir de la catedral), entren por el portal del lado derecho e



usa como boomerang. No intenten acercarse a la criatura cuando use este ataque, concéntrense sólo en esquivarlo porque duele más de lo que se imaginan.

No olviden mantener los escudos encendidos y cuando quieran sacarle una buena cantidad de energía sin pasar demasiadas penurias dejen que se los trague.

El interior de esta criatura es igual al de las otras dos, pero aquí el último enemigo a enfrentar es el caballero negro, así que mucho ojo.

Esta vez, la masa de moco tiene dos núcleos, el que sale por atrás (el más resistente), pero de vez en cuando un núcleo de color azul se asoma por su parte superior y si le dan ahí le causarán importantes daños.

Las armas más indicadas para este combate son "**Sparda**" o "**Alastor**", pero esto no termina aquí. Cuando la criatura esté por morir la macanuda de Trish empezará a atacarlos y lo peor es que cuando finalmente destruyan a la babosa, un nuevo núcleo quedará activo y los atacará, así que si están medio cortos de energía, sólo acérquense a él, usen una "**Holy Water**" y con algunos golpes más el bicho será historia.

irán a parar al dormitorio. Revisen bien todo ese lugar y por último examinen el espejo, luego entren en él y al hacerlo entrarán en una especie de dimensión paralela.

Al llegar al otro lado salgan al patio, agarren la "**Philosopher´s Stone**" que está en el pedestal en el medio del patio y eliminen a los nuevos bichos que aparezcan.

Vuelvan al dormitorio, salgan otra vez por el espejo y en el mundo normal vayan otra vez hacia la catedral. Examinen nuevamente el charco de agua que está en el piso y ahora serán transportados a una versión alternativa de la catedral, usen la "**Philosopher´s Stone**" para romper el sello azul que bloquea la entrada al mundo infernal y entren en él.

MISIÓN 20: SHOWDOWN WITH NIGHTMARE

Exploren este nuevo nivel y abran las puertas de un golpe, cuidado con las criaturas de hielo que hay por ahí y aprovechen para comprar lo que les haga falta en la estatua que está por ahí.

Poco más adelante les tocará enfrentar por última vez a la molesta babosa que ya liquidaron en dos oportunidades, pero mucho cuidado.

En primer lugar, aquí el espacio es todavía más reducido así que tendrán que actuar con mucho cuidado y ahora este bicho tiene un nuevo ataque que es un enorme fragmento metálico que

MISIÓN 21: LIVING CAVE

Esta misión no tiene demasiadas complicaciones con excepción de algunos enemigos bastante garcas ya que lo que tienen que hacer explorar cada rincón de este



nivel y activar los escudos que encuentren en cada sección, para que hagan funcionar el corazón que controla el acceso a la guarida de Mundus.

Además de los bichos tengan mucho cuidado con los pequeños tentáculos que en muchos sectores de este nivel aparecen de las paredes, porque si los tocan rápidamente les irán quitando la energía que tengan así que pasen rápidamente o denles un par de golpes para que se retraigan un poco.



MISIÓN 22: LEGENDARY BATTLE

Cuando este impresionante combate empiece, tendremos que pelear con Mundus mientras volamos y aunque esta etapa no es complicada tienen que tener los ojos bien abiertos.

El único ataque de Mundus que es realmente peligroso es el poderoso rayo que tira de vez en cuando, así que cuando vean que está por hacerlo no se queden quietos.

Esperen a tener cargado al máximo el medidor del "**Devil Trigger**" y úsenlo, porque al hacerlo lanzarán un ataque especial que sacudirá al maligno demonio. Recuerden que si no andan muy bien de energía, pueden usar una "**Devil Stone**", para recargar el "**Devil Trigger**" y usarlo de nuevo.

Cuando derroten a la primera forma de Mundus tendrán que pelear nuevamente con él, pero ahora en tierra. Si tienen un objeto llamado "**Untouchable**" úsenlo, activen el "**Devil Trigger**" (mientras el "**Untouchable**" está funcionando es ilimitado) suban a la plataforma más cercana a Mundus y con la espada denle duro hasta que lo destruyan.

Si desafortunadamente no tienen este objeto, manténganse en el lugar más alejado del demonio y procuren destruir las esferas negras que él usa para aumentar su poder, cada vez que aparezcan.

Ataquen al malo usando el "**Devil Trigger**" y tirándole desde abajo y el resto será esquivar lo que el les tire, que es más simple de lo que aparenta.

MISIÓN 23: MOTHER'S GUIDE

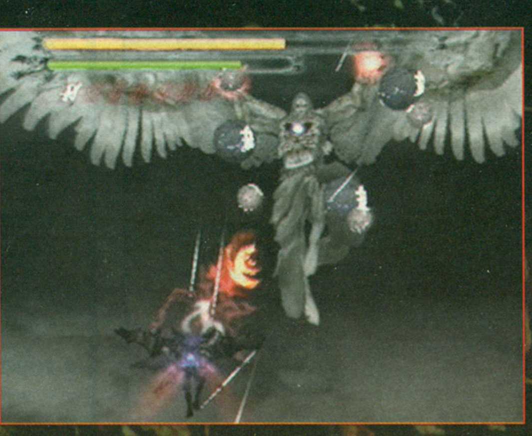
Ahora deben escapar de la fortaleza de Mundus antes de que se les venga encima así que a correr y únicamente deténganse a pelear con los bichos cuando deban hacerlo para que alguna puerta se abra.

Cuando estén camino a la salida del castillo, Mundus vendrá por última vez y ahora lo que tienen que hacer es reventarlo antes de que los toque. Manténganse lo más alejados posible del monstruo y con el "**Grenade Gun**" y el poder del "**Devil Trigger**" muéstrenle lo que es bueno. Cuando Mundus se quede sin energía y luego de que pase una secuencia en la que Trish vendrá a ayudarlos, usen las pistolas para darle el tiro de gracia al malo y listo.

Todo lo que queda por hacer es tratar de evitar el hacerse pelota con el avión y final...

A partir de ahora tendrán habilitado el modo Hard en el que podrán jugar de nuevo conservando todo lo que agarraron y compraron, enfrentando a enemigos mucho más grossos.

A medida que lo vayan terminando en las nuevas dificultades, Devil May Cry les irá habilitando nuevos modos, cada vez más difíciles y en el más jodido de todos tendrán el "Devil Trigger" infinito así que tómenselo con calma porque llegar a esto no es nada fácil.



PS2 ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES

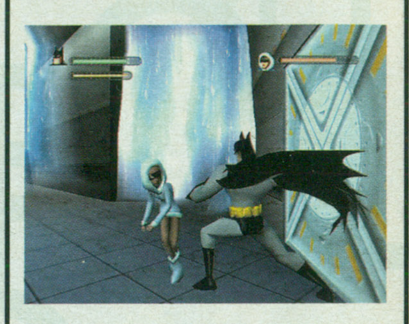
Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC878528 1438A94C
Habilitar todos los aviones	1CBD84486 1DFB00C
	4CBD844C 1456E40C
Habilitar todas las armas	1CBD8468 61DFB00C
	1CBD846C 61DFB00C
	1CBD8470 61DFB00C
Paint Schemes extra	1CBD8450 61DFB00C
	1CBD8450 61DFB00C
	1CBD8454 61DFB00C
	1CBD8458 61DFB00C
	4CBD845C 1456B00C
Max. munición para el A-10	1CBD9E50 14DF089C
	4CBD9E52 1456E788
	4CBD9E56 1456E788
	4CBD9E5A 1456E788
Max. munición para el EF-2000	1CBD9ED0 14DF089C
	4CBD9ED2 1456E788
	4CBD9ED6 1456E788
Max. munición para el F-117A	1CBD9EC0 14DF089C
	4CBD9EC2 1456E788
	4CBD9EC6 1456E788
	4CBD9ECA 1456E788
Max. munición para el F-14	1CBD9E40 14DF089C
	4CBD9E42 1456E788
	4CBD9E46 1456E788
Max. munición para el F-15 Active	1CBDA140 14DF089C
	4CBDA142 1456E788
	4CBDA146 1456E788
Max. munición para el F-15C	1CBD9E90 14DF089C
	4CBD9E92 1456E788
	4CBD9E96 1456E788
Max. munición para el F-15E	1CBD9EB0 14DF089C
	4CBD9EB2 1456E788
	4CBD9EB6 1456E788
	4CBD9EBA 1456E788
Max. munición para el F-16C	1CBD9E30 14DF089C
	4CBD9E32 1456E788
	4CBD9E36 1456E788

PS2 BATMAN: VENGEANCE

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	4CB783A0 143AFE1C
Batarangs infinitos	4C2064CA 1456E79C
Batcuffs infinitos	4C2064D6 1456E79C



Stunners infinitos	4C2064CE 1456E79C
Remote Charges infinitas	4C2064D2 1456E79C
Nets infinitas	4C2064D4 1456E79C
Elec. Batarangs infinitos	4C2064D0 1456E79C
Flash Bombs infinitas	4C2064D8 1456E79C

PS2 DYNASTY WARRIORS 3

SELECCIONAR NIVEL

En el menú principal presionen **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ■, **R2**, ▲ y **L1**.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV:

En el menú principal presionen **L1**, ▲, **R1**, ▲, **L2**, ■, **R2**, ■.

TODOS LOS GENERALES:

En el menú principal ■, **R1**, ▲, **L1**, ▲, **R2**, ■, **L2**.

TODOS LOS GENERALES SHU:

En el menú principal **L1**, ■, ▲, **R2**, **L1**, **L2**(x2), **R1**.

TODOS LOS GENERALES WEI:

En el menú principal ■, ▲, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**.

TODOS LOS GENERALES WU:

En el menú principal ▲, L1, ■, R1, R2, L1, L2 (2).



GUILTY GEAR X

■ PELEADORES ADICIONALES

En la pantalla donde aparece **Press Start** presionen ↓, →(x2), ↑ y **Start** para habilitar a Dizzy y a Testament en cualquier modo de juego.

■ HABILITAR EL MODO GUILTY GEAR

Lleven a 100 el **Survival Level** en modo **Survival** y derroten al oponente final.

■ JUGAR COMO DIZZY

Lleven a 30 el **Survival Level** en modo **Survival** y derroten a Dizzy para habilitarla en cualquier modo de juego.

■ JUGAR COMO TESTAMENT

Completen el modo Arcade o lleven a 20 el Survival Level en modo Survival y derroten a Testament para habilitarlo en cualquier modo de juego.

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC878240 143D5814
Tiempo infinito	4CC1535C 1456D8B2

Códigos para el jugador 1

Jumps infinitos	4CC61F10 1456E6A6
Menos Jumps	4CC61F10 1456E7A5
Nunca estar Dizzied	4CC61F1A 1456E7A5
Super Dizzied	4CC61F1A 1456E704
Guard fuerte	4CC61FCE 1456E7A5
Guard debil	4CC61FCE 1456E725
Mayor puntuación	1CC61C24 17E9C70C
Max Tension	4CC61FB8 145608B5
	4CC61E6C 145608B5
Sin Tension	4CC61FB8 1456E7A5
	4CC61E6C 1456E7A5

Códigos para el jugador 2

Jumps infinitos	4CC61ED0 1456E6A6
Menos Jumps	4CC61ED0 1456E7A5
Nunca estar Dizzied	4CC61EDA 1456E7A5
Super Dizzied	4CC61EDA 1456E704
Guard fuerte	4CC61E8E 1456E7A5
Guard debil	4CC61E8E 1456E725
Max Tension	4CC61E78 145608B5
	4CC6212C 145608B5
Sin Tension	4CC61E78 1456E7A5
	4CC6212C 1456E7A5

DC

CAPCOM VS. SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

■ GROOVE ALEATORIO

Presionen **Start** en la pantalla de selección de **Groove**.

■ JEFES OCULTOS

Para que aparezca un Boss oculto (Podrán usarlo si lo derrotan) se tienen que cumplir dos de las siguientes tres condiciones:

1- Conseguir más de 1500 GPS en el final del juego.
2- Ganarle al Boss del medio (Geese o Bison/Vega).
3- Conseguir al menos un Ultimate K.O.

■ JEFES DEL MEDIO

Ellos aparecen solo bajo las siguientes condiciones:

1- Nunca se les acabó el tiempo.
2- La CPU no les hizo más de seis First Attacks.
3- La CPU no les hizo más de dos K.O. especiales.

■ MODO BOSS CHALLENGE

Mantengan presionado X + Y cuando seleccionan modo arcade (Previamente tienen que haver derrotado a los dos Bosses ocultos: God Rugal y Shin Akuma/Gouki).

■ OPCIONES EXTRA

Terminen el modo **Boss Challenge** sin continuar nunca la partida.

■ CANTAR VICTORIA

Mantengan presionado **Start** + **FP** después de ganar un escenario para hacer que el personaje le diga algo al adversario vencido o mantengan presionado **Start** + **FK** para que hable con un miembro del equipo.



ICO

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC87A648 143ACAF4
Enemigos con menor inteligencia artificial	1C818848 15F6E79D
	1C81884C 1456E7A5
	1C8A3C70 15F6E79D
	1C8A3C74 1456E7A5
Presionar **Select** para caminar por el aire	DC938022 142ED6F7
	1C899850 15F6E79D
	1C899854 1456E7A5
Pres. **Select** + ✖ para volver a caminar normal	DC934022 142ED6F7
	1C899850 39A1B095
	1C899854 91D38BAD



KESSEN 2

■ ELEGIR BANDO

Completen el juego con **Lui Bei y Cao Cao**. Seleccionen New Game y podrán seleccionar en que bando jugar.

■ MAYOR DIFICULTAD

Completen el juego con **Liu Bei** y **Cao Cao** en dificultad normal para habilitar el nivel Expert.

■ BATALLAS OCULTAS

Completando el juego con Liu Bei en dificultad Expert habilitan **The Battle of East Lau**, y con Cao Cao The Battle of Chang Zheng.



PS2 MOTOR MAYHEM

■ JUGAR COMO BUZZSAW

Ganen los títulos Eliminator, Deatmatch y Endurance jugando con el mismo personaje en dificultad Normal, Hard o Very Hard para habilitarlo.

■ NIVEL CITY CANAL

Completen el nivel Deathmach en dificultad Normal para habilitarlo en modo Multi-player y Quick Battle.

■ NIVEL DOWNTOWN

Completen el nivel Eliminator en dificultad Normal para habilitarlo en modo Multi-player y Quick Battle.

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC86C30C 1456E60A
99 muertes	3CFE72A8 1456E788

PSX JET MOTO 3

■ MODO DE TRUCOS:

En el menú principal presionen **L1** + ←, **R1** + ↑, **L1** + ←, →, **L2** + ▲, ▲, **R1** + →, **R1** + →, **R1** + ↓ y **R1** + ▲ para habilitar todo.

■ TODAS LAS PISTAS:

En el menú principal presionen **L1** + ▲, ←(x2), ▲, →, **L1** + ▲ y ●.

■ PRÓXIMA TEMPORADA Y NIVEL DE DIFICULTAD:

En el menú principal presionen **L1** + ●, **L1** + ● y **R1** + →.

■ TODAS LAS PISTAS DE CARRERA:

En el menú principal presionen **L1** + ▲, ● y **L1** + ←.



■ MODO Y PISTAS 'STUNT':

En el menú principal presionen ■, ▲, ↑, **R1** + ↓ y ▲.

■ TODAS LAS TEMPORADAS:

En el menú principal presionen ■, **L1** + ←, **L1** + ▲, ■, ●, **R1** + ↓ y ■.

■ SALTEAR UNA VUELTA:

Presionen ←, **L1** + ▲, **L1** + ↑ y **Select** mientras están jugando.

■ TURBO INFINITO:

Presionen **L1** + →, **R1** + ↓, **R1** + ← **L1** + →, **R1** + ↓, **L1** + →, ▲ y **Select** mientras están jugando.

PSX SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

■ MODO DE TRUCOS
Ingresen AUNTMAY como cheat para habilitar todo.

■ HABILITAR TODOS LOS NIVELES
Ingresen NONJYMNT como cheat.

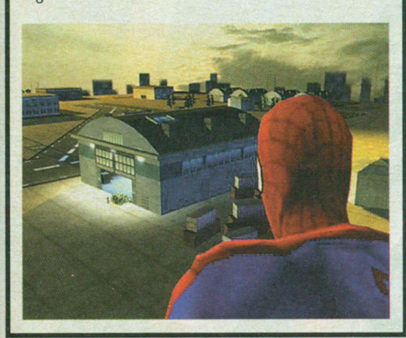
■ TODOS LOS TRAJES
Ingresen WASHMCHN como cheat.

■ HABILITAR TODAS LAS GALERÍAS
Ingresen DRKROOM como cheat.

■ HABILITAR TODOS LOS ENTRENAMIENTOS
Ingresen CEREBRA como cheat.

■ MODO WHAT IF?
Ingresen VVISIONS como cheat. En este modo, partes del juego cambiarán dependiendo lo que hagas.

■ MODO PATONES
Ingresen STACEYD como cheat.



PSX SYPHON FILTER 3

Códigos para Game Shark

Energía infinita en todos los niveles	D005AEFC AAAB 8005AEF4 0258 D005AEFC AAAB 8005AEF6 2404 D005AEFC AAAB 8005AEFA A4C4
Habilitar todas las misiones	8014F9C4 0013
Munición infinita para la mayoría de las armas	80066B6E 2400
Munición extra para la mayoría de las armas	80066B68 0001

PSX THE WEAKEST LINK

■ JUGAR COMO SAMANTHA EN EL ROUND 2
En Round 2, remarquen a Mary, presionen ● para acceder a la pantalla de códigos y presionen ↓, ←(x3), ↑, ←, ↓, ↑.

■ JUGAR COMO SAMANTHA EN EL ROUND 3
En Round 3, remarquen a Cindy, presionen ● para acceder a la pantalla de códigos y presionen ↑, ←, ↓, →(x4) e ←.

■ JUGAR COMO SAMANTHA EN EL FINAL ROUND
En Final Round, remarquen a Angela, presionen Circulo para acceder a la pantalla de códigos y presionen ↓(x2), →(x2), ↓, →, ↓ y ↓.

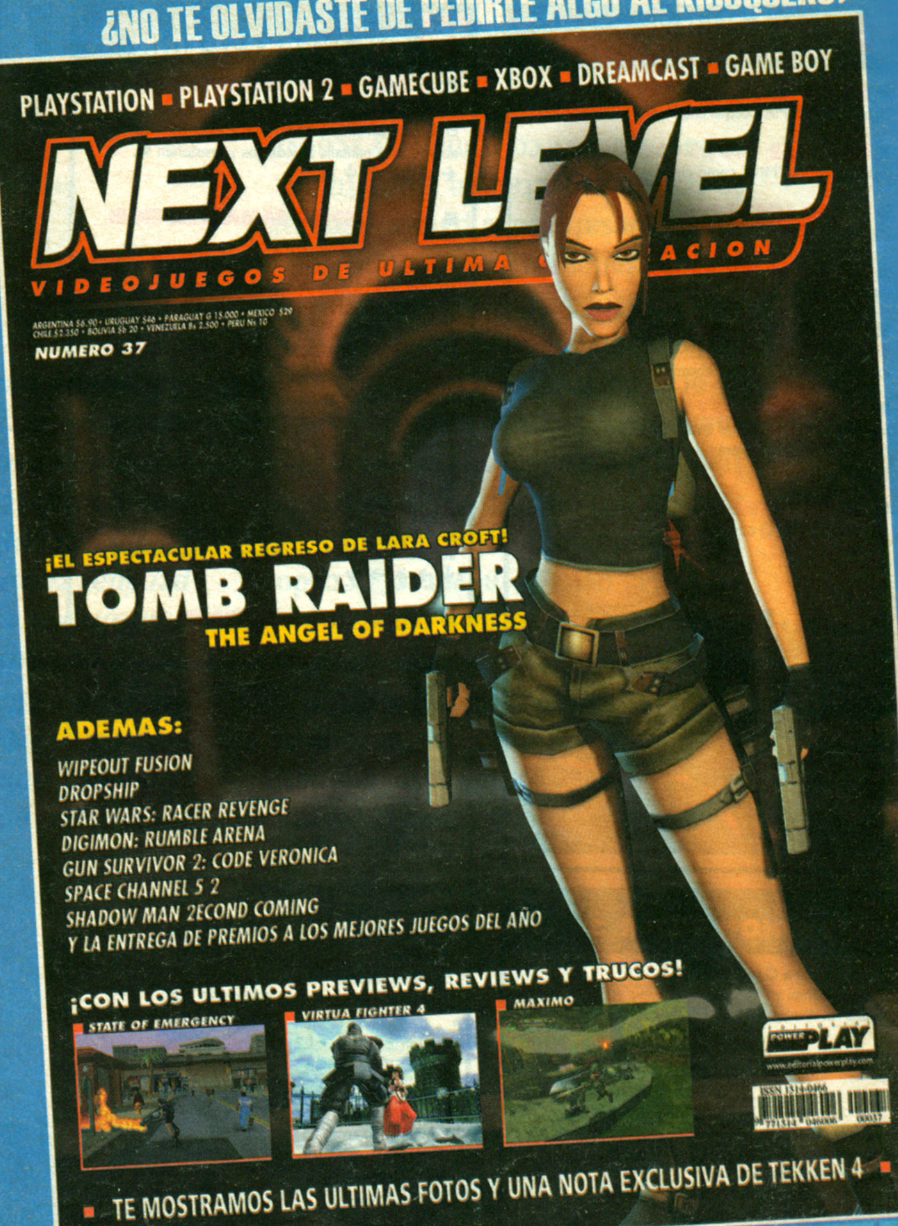
■ JUGAR COMO MAEVE EN EL ROUND 2
En Round 2, remarquen a Mary, presionen ● para acceder a la pantalla de códigos y presionen ↑, →, ↓, →, ↑, →, ↓ y ↑.

■ JUGAR COMO MAEVE EN EL ROUND 3
En Round 3, remarquen a Cindy, presionen ● para acceder a la pantalla de códigos y presionen →, ↓, →(x2), ↑, →, ↑ y ↓.

■ JUGAR COMO MAEVE EN EL ROUND 4
En Round 4, remarquen a Angela, presionen ● para acceder a la pantalla de códigos y presionen ↑, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ y ↓.

Códigos para Game Shark

Tiempo infinito	80079B80 2316
Max dinero	80079110 0007
Presionar **Select + L1** para 0 tiempo	D0079B3C 0401 80079B80 0001
Presionar **Select + L2** para 02:30 de tiempo	D0079B3C 0101 80079B80 2316
Presionar **Select + R1** para max. dinero	D0079B3C 0801 80079110 0007
Presionar **Select + R2** para max. dinero	D0079B3C 0201 80079110 0007


¿NO TE OLVIDASTE DE PEDIRLE ALGO AL KIOSQUERO?
PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
ARGENTINA $6.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU N$ 10
NUMERO 37
¡EL ESPECTACULAR REGRESO DE LARA CROFT!
TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS
ADEMAS:
WIPEOUT FUSION
DROPSHIP
STAR WARS: RACER REVENGE
DIGIMON: RUMBLE ARENA
GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA
SPACE CHANNEL 5 2
SHADOW MAN 2ECOND COMING
Y LA ENTREGA DE PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO
¡CON LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS Y TRUCOS!
STATE OF EMERGENCY
VIRTUA FIGHTER 4
MAXIMO
POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
■ TE MOSTRAMOS LAS ULTIMAS FOTOS Y UNA NOTA EXCLUSIVA DE TEKKEN 4 ■

NEXT LEVEL